D&D

ЗАТЕРЯННЫЕ РУДНИКИ ФАНДЕЛВЕРА

ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ

Вступление....2
Кратко о приключении....2
Обзор....3
Сюжетные зацепки приключения....4
Забытые Королевства....4
Часть 1: Гоблинские стрелы....6
Гоблинская засада....6
Убежище Каменных Пастей....7
Часть 2: Фандалин....14
Сцены в Фандалине....14
Важные ПМ....15
Описание города....15
Красноклеймённые Головорезы....19
Убежище Красноклеймённых....20
Часть 3: Паутина....27
Триборская тропа....27
Кроличья Ягода и логово Агаты....28
Колодец Старой Совы....29
Руины Громодеревья....29
Вершина Виверны....34
Замок Каменной Пасти....35
Часть 4: Пещера Морского Эха..41
Уровень персонажей....41
Награждение опытом....41
Блуждающие чудовища....41
Особенности местности....41
Фиксированные сцены....41
Заключение....49
Приложение А: Магические предметы...50
Использование магических предметов....50
Описание предметов....50
Приложение Б: Чудовища....52
Статистика....52
Описание чудовищ....52
Приложение В: Англо-русский словарь....63

Вступление

Эта книга написана для Мастера. Она содержит законченное приключение, а также описание всех существ и магических предметов, которые встречаются в приключении. Ещё текст книги познакомит вас с миром Забытых Королевств, одним из самых знаменитых игровых миров, и научит тому, как играть в D&D.

Меньшая книга, входящая в состав набора (здесь и далее называемая «книгой правил»), содержит правила, которые потребуются для разрешения ситуаций, возникающих во время приключения.

Кратко о приключении

Затерянные Рудники Фанделвера — это приключение для четырёх-пяти героев 1 уровня. По мере прохождения приключения персонажи продвинутся до 5 уровня. Приключение проходит неподалёку от крупного города Невервинтер в регионе побережья Меча в мире Забытых Королевств. Побережье Меча — северный край, огромное королевство свободных поселений, окружённых дикой местностью и приключениями. Вам не нужно быть экспертом в Забытых Королевствах, чтобы вести это приключение; всё, что вы должны знать об игровом мире, содержится в этой книге.

Если это первый раз, когда вы проводите D&D-приключение, прочтите раздел «Мастер»; это поможет вам лучше понять вашу роль и обязанности.

Раздел «предыстория» расскажет всё, что вы должны знать, чтобы подготовить приключение. В разделе «обзор» описывается, как предположительно будет проходить приключение, и даётся общее представление о том, что персонажи могут предпринять в тот или иной момент времени.

Мастер

У Мастера особая роль в игре Dungeons & Dragons.

Мастер является **судьёй**. Когда до конца не ясно, что должно произойти дальше, Мастер решает, какие правила применить, и как продолжить развитие истории.

Мастер — **рассказчик**. Мастер задаёт темп повествования и предоставляет различные испытания и сцены, которые игроки должны преодолеть. Мастер это интерфейс для игроков в мире D&D, а также это тот, кто читает (а иногда и пишет) приключение и даёт описание тому, что происходит в ответ на действия персонажей.

Мастер **играет за чудовищ**. Мастер отыгрывает чудовищ и злодеев, с которыми сражаются персонажи, решая, каковы будут их действия, и бросая за них кости. Мастер также играет роль всех остальных персонажей, которых встретят игроки в ходе своих приключений, таких как пленник в логове гоблинов или трактирщик в городе.

Кто должен быть Мастером вашей игровой группы? Тот, кто хочет им быть! Человек, у которого достаточно сильно стремление собрать группу вместе и начать игру, часто по умолчанию становится Мастером, но это не обязательно.

Хотя Мастер управляет чудовищами и злодеями в приключении, отношения между игроками и Мастером не носят состязательный характер. Работа Мастера заключается в том, чтобы предоставлять вызов персонажам интересными сценами и испытаниями, поддерживать темп игры и должным образом применять правила.

Самое важное, что нужно помнить, чтобы стать хорошим Мастером, это то, что правила — всего лишь инструмент, помогающий вам хорошо проводить время. Правила — не главное.

Вы, Мастер, управляете игрой. Руководите процессом игры и используйте правила так, чтобы все получали удовольствие.

Многие игроки считают, что быть Мастером — это лучшая часть игры. Обладая информацией из этого приключения, вы будете готовы взять на себя эту роль для вашей группы.

Правила проведения игры

Как Мастер, вы обладаете последним словом в вопросах правил и решения споров во время игры. Вот некоторые рекомендации, которые помогут вам решать проблемы по мере их появления.

В случае сомнений относительно того, как именно применить правила, придумайте это сами! Чем завязнуть в копании в правилах, лучше продвигаться дальше по сюжету.

Это не соревнование. Мастер — не противник персонажей, он для того, чтобы управлять чудовищами, следить за правилами, и поддерживать развитие сюжета.

Это общая история. Это история группы, так пусть игроки внесут вклад в её исход посредством действий своих персонажей. D&D существует для того, чтобы собраться вместе и рассказать общую вымышленную историю. Пусть игроки участвуют в повествовании.

Будьте последовательны. Если вы решили, что правило работает определённым образом на одном собрании, оно должно работать таким же образом и при повторном возникновении подобной ситуации.

Все должны иметь возможность участвовать в игровом процессе. Каждый персонаж должен иметь возможность проявить себя. Если некоторые игроки не хотят активно говорить, нужно самому спросить, что делают их персонажи.

Будьте справедливы. Используйте свои возможности Мастера только во благо. Обращайтесь с правилами и игроками честно и непредвзято.

Будьте внимательны. Следите за столом. Если все веселы, расслаблены, продолжайте игру. Если веселье пошло на убыль, возможно, настало время для перерыва, или же вы можете попытаться как-нибудь оживить игру.

Импровизация при проверках характеристик

В приключении часто указано, какие проверки характеристик персонаж может попытаться сделать в определённой ситуации, и Сложность (Сл) этих проверок. Иногда персонажи пытаются сделать вещи, которые не предусмотрены в приключении. В таких случаях требуется решить, будут ли их попытки успешны. Если действие в принципе может легко совершить любой, не надо совершать проверку характеристики; просто скажите игроку, что происходит. Точно так же, если нет никакого шанса на выполнение задачи, просто скажите игроку, что это невыполнимо.

Во всех остальных случаях ответьте на три простых вопроса:

- Проверка какой характеристики проводится?
- Насколько трудна задача?
- Что произойдёт в результате?

Используйте описание характеристик и связанных с ними навыков из книги правил, которое поможет вам решить, проверку какой характеристики использовать. Затем определите, насколько трудной является задача, чтобы установить Сл проверки. Чем выше Сл, тем сложнее задача. Самый простой способ установить Сл — это решить, какова сложность задачи: лёгкая, умеренная, или трудная, и использовать следующие три Сл:

- **Легко (Сл 10)**. Лёгкая задача, требующая минимального уровня квалификации или чуточку удачи для выполнения.
- **Умеренно (Сл 15)**. Умеренная задача, требующая более высокого уровня квалификации для выполнения. Персонаж с сочетанием природных данных и специальной подготовки чаще всего может выполнить умеренную задачу.
- **Тяжело (Сл 20)**. Тяжёлая задача включает любые попытки, которые выходят за рамки возможностей большинства людей без посторонней помощи или исключительных способностей. Даже обладая способностями и подготовкой, персонажу необходима некоторая доля удачи, или длительные специальные тренировки, чтобы справиться с тяжёлой задачей.

Итог успешной проверки, как правило, легко определить: персонаж преуспевает во всём, что бы он ни пытался сделать, в пределах разумного. Как правило, так же легко можно выяснить, что случится, если персонаж провалит проверку: персонаж просто не добивается успеха.

Термины

В приключении используются термины, которые могут быть вам незнакомы. Некоторые из этих терминов приведены здесь. Смотрите описание терминов, относящихся к конкретным правилам, в книге правил.

Персонажи. Этот термин относится к искателям приключений, управляемым игроками. Они являются протагонистами в любом D&D приключении. Группа персонажей или искателей приключений называется отрядом.

Персонажи Мастера (ПМ). Этот термин относится к персонажам, которыми управляет Мастер. Как именно ведёт себя персонаж Мастера, определяется описанием приключения и решениями Мастера.

Текст в рамке. В разные места приключения помещён описательный текст, предназначенный для прочтения или пересказа Мастером игрокам. Этот текст вынесен отдельно в рамки. Заключённый в рамки текст наиболее часто используется для описания комнат или представляет собой чью-либо прямую речь или цитату.

Блок статистики. Любое чудовище или ПМ, которому, возможно, придётся участвовать в битве, необходимы игровые параметры, чтобы Мастер мог эффективно ими управлять. Эти параметры представлены в форме, называемой блоком характеристик, или блоком статистики. Вы найдёте необходимые для этого приключения блоки статистики в приложении Б.

Декада. В Забытых Королевствах неделя длится десять дней и называется декадой. Каждый месяц состоит из трёх декад — всего тридцать дней.

Магические предметы и чудовища

Всякий раз, когда текст отсылает к магическому предмету, его название пишется *курсивом*. Описание предметов и их магических свойств смотрите в приложении А.

Точно так же, всякий раз, когда в тексте находятся названия существ, выделенные **жирным шрифтом**, это означает, что их игровые параметры представлены в приложении Б.

Сокращения

В этом приключении используются следующие сокращения:

Сл = Сложность
зм = золотые монеты
см = серебряные монеты
мм = медные монеты
пм = платиновые монеты
эм = электрумные монеты

Предыстория

Более пяти веков назад кланы дварфов и гномы заключили соглашение, известное как Пакт Фанделвера, в соответствии с которым они разделили богатый рудник в загадочной Пещере Морского Эха. Наряду с залежами минералов, пещера скрывала в себе большую магическую силу. Люди-заклинатели объединились с дварфами и гномами, чтобы обуздать эту энергию и направить её в огромную кузницу (названную Кузницей Заклинаний), в которой теперь могли создаваться волшебные предметы. Всё шло хорошо, и соседний город Фандалин стал процветающим поселением. Но пришла беда, когда с Севера хлынула орда орков, уничтожающая всё на своём пути.

Могучие войска орков, поддерживаемые злыми наёмными волшебниками, вторглись в Пещеру Морского Эха, чтобы присвоить её богатства и магические сокровища. Волшебники людей сражались бок о бок с дварфами и гномами, чтобы защитить Кузницу Заклинаний, и последовавшая магическая битва разрушила большую часть пещеры. Мало кто пережил обвалы, и знание о местоположении Пещеры Морского Эха было утрачено.

В течение многих столетий слухи о захоронённых богатствах приводили искателей сокровищ к землям Фандалина, но разыскать потерянный рудник так никому и не удалось. В последние годы здесь вновь поселились люди. Теперь Фандалин стал пограничным, часто подвергающимся нападениям, городом. И что более важно, трое братьев-дварфов Роксикеров обнаружили вход в Пещеру Морского Эха, и теперь намерены вновь открыть шахты.

К сожалению для Роксикеров, они не единственные, кого интересует Пещера Морского Эха. Таинственный злодей, известный как Чёрный Паук, управляет сетью местных бандитских шаек и гоблинских племён, и эти его агенты отследили Роксикеров. Чёрный Паук желает владеть Пещерой Морского Эха единолично, и теперь старается сделать так, чтобы никто больше не узнал, где она находится.

Обзор

Приключение *Затерянные Рудники Фанделвера* разделено на четыре части. В 1 части — «Гоблинские стрелы», искатели приключений идут к городу Фандалин и натыкаются на засаду гоблинов. Они обнаруживают, что гоблины (из племени Каменной Пасти) схватили их друга — дварфа Гандрена Роксикера и его спутника — человека-воина по имени Сильдар Холлвинтер. Персонажи должны расправиться с гоблинской засадой и проследовать по следам гоблинов на гоблинскую стоянку. Там они спасают Сильдара и от него узнают, что Гандрен и его братья обнаружили легендарный затерянный рудник. Сильдар знает только то, что Гандрена вместе с его картой забрали в место под названием «Замок Каменной Пасти».

Во 2 части — «Фандалин», искатели приключений прибывают в Фандалин и узнают, что город терроризируют Красноклеймённые — банда злодеев во главе с таинственной фигурой, называемой Стеклянным Посохом. Также в городе есть множество интересных персонажей Мастера, снабжённых сюжетными зацепками для

коротких побочных заданий из части 3. Красноклеймённые стараются выжить персонажей из города, поэтому у персонажей есть шанс заработать славу, взяв штурмом логово Красноклеймённых. В скрытом лагере под старым поместьем они узнают, что лидер Красноклеймённых — Ярно «Стеклянный Посох» Альбрек получает приказы от некоего Чёрного Паука, желающего расправиться с искателями приключений.

Часть 3, «Паутина», предлагает несколько коротких приключений в окрестностях Фандалина, которые персонажи могут пройти, собирая информацию о Чёрном Пауке и о потерянной шахте дварфов. Улики, найденные в Фандалине, могут привести их к слежке за таинственным волшебником в руинах Колодца Старой Совы[1], обращению за советом к смертельно опасной баньши, устранению шайки орков, скрывающихся на Вершине Виверны[2], и исследованию руин Громодеревья[3].

Некоторые из улик указывают на расположение Замка Каменной Пасти, цитадели короля Грола, лидера гоблинов Каменной Пасти. Здесь герои обнаружат, что Чёрный Паук — это дроу по имени Неззнар, и что гоблины Каменной Пасти работают на него (дроу — тёмные эльфы, живущие глубоко под землёй). И главное, персонажи вернут карту затерянных рудников Гандрена Роксикера, или выяснят расположение рудника из других источников, найденных на протяжении 3 части.

Следуя по карте или полученным указаниям, персонажи достигнут части 4: «Пещера Морского Эха». Этот заброшенный подземный комплекс теперь наводнён нежитью и странными чудовищами. Там находится Неззнар Чёрный Паук со своими ближайшими последователями. Он исследует рудники, пытаясь отыскать легендарную Кузницу Заклинаний. Искатели приключений получат возможность отомстить за Гандрена Роксикера, обеспечить процветание и безопасность Фандалина, очистив богатый рудник от чудовищ, и положить конец приносящему беды Чёрному Пауку, если смогут пережить опасности Затерянных Рудников Фанделвера.

Сюжетные зацепки приключения

Вы можете дать возможность игрокам самостоятельно придумать причины посетить Фандалин, или же вы можете использовать зацепку, приведённую ниже. Предыстории и вторичные цели на листах персонажей также обеспечивают их мотивацией посетить Фандалин.

Встретимся в Фандалине. Персонажи находятся в городе Невервинтере, когда их покровитель и друг Гандрен Роксикер нанимает их, чтобы сопровождать его повозку в Фандалин. Гандрен отправляется вперёд с воином Сильдаром Холлвинтером, чтобы уладить кое-какие дела в городе, пока персонажи сопровождают его припасы. Владелец «Провизии Бартена» в Фандалине выплатит персонажам по 10 зм каждому, если они доставят повозку в целости и сохранности в его лавку.

Забытые Королевства

Как в фантастическом романе или кино, приключение происходит в большом мире. Этот мир может представлять собой всё что угодно, что Мастер и игроки могут себе представить. Это может быть мир мечей и колдовства на заре цивилизации, где варвары сражаются со злыми чародеями, или же постапокалиптическое фэнтези, где эльфы и дварфы используют магию среди обломков технологической цивилизации. Большинство миров D&D является чем-то средним между этими двумя крайностями: мирами фэнтези средневековья, с рыцарями и замками, а также землями эльфийских городов, дварфскими шахтами и жуткими чудовищами.

Мир Забытых Королевств является как раз одним из таких миров, в котором и происходит история этого приключения. В «Королевствах» рыцари вторгаются в склепы падших дварфских королей королевства Делзун[4] — в поисках славы и сокровищ. Разбойники бродят по тёмным улицам крупных городов, таких как Невервинтер и Врата Балдура. Жрецы служат богам, орудуя булавой и заклинаниями, сражаясь с ужасными силами, угрожающими их землям. Волшебники исследуют руины павшей Нетерильской империи, проникая в суть тайн слишком тёмных для дневного света. Драконы, великаны, демоны и невообразимые отвратительные твари скрываются в подземельях, пещерах, разрушенных городах, и обширных диких территориях мира.

По дорогам и рекам Королевств путешествуют менестрели и торговцы, купцы и стражи, солдаты, моряки и отважные искатели приключений, рассказывающие истории о странных, великолепных, далёких краях. Хорошие карты и свободный путь могут привести даже неопытных юнцов к желанной славе, разносящейся по всему миру. Тысячи неугомонных претендентов на звание героев из отдалённых хуторов и сонных деревень каждый год приезжают в Невервинтер и другие крупные города в поисках богатства и славы.

Известные дороги могут быть изъезженными вдоль и поперёк, но не всегда безопасными. Ужасное волшебство, смертоносные чудовища, жестокие местные правители, все они представляют опасности, с которыми вы столкнётесь, путешествуя по Забытым Королевствам. Даже фермы и земельные владения, расположенные в пределах дня ходьбы от города, могут подвергнуться нападению чудовищ, и ни одно место в мире не застраховано от внезапного гнева дракона.

Карта региона содержит только крошечную часть этого огромного мира, в краю, называемом побережьем Меча. Это край приключений, где отважные духом изучают обломки древних крепостей и исследуют руины давно исчезнувших культур. Расположенное между безжизненных пустынь, заснеженных вершин, высокогорных лесов, среди беззакония и чудовищ, побережье имеет величайшие бастионы цивилизации, в том числе прибрежный город Невервинтер.

Отыгрывание ролей и вдохновение

Одной из вещей, которую вы можете сделать как Мастер, является поощрение игроков за хороший отыгрыш своих персонажей.

Каждый из сгенерированных персонажей, входящих в этот набор, имеет по две черты характера (одну положительную и одну отрицательную), идеал, привязанность и слабость. Эти элементы могут сделать отыгрыш персонажа проще и веселее. **Черты характера** предоставляют возможность быстро понять, что персонажу нравится, не нравится, его достоинства, страхи, отношение и манеры. **Идеалом** является то, во что персонаж верит или к чему стремится превыше всего. **Привязанности** представляют собой связь персонажа с другими личностями, местами или событиями в мире — с кем-нибудь, о ком персонаж заботится, место, с которым он поддерживает особую связь, или предмет, являющийся для данного персонажа ценностью. **Слабостью** персонажа является особенность, которую кто-нибудь может использовать, чтобы довести его до гибели, или заставить действовать вопреки своим интересам.

Когда игрок отыгрывает отрицательную черту характера или поддаётся влиянию привязанности или слабости, вы можете дать персонажу этого игрока одно **вдохновение** в качестве награды. Игрок может потратить вдохновение, когда его персонаж совершает проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок. Потраченное вдохновение даёт персонажу возможность совершить проверку с преимуществом. Умный игрок может потратить вдохновение, чтобы избавиться от помехи к проверке.

У персонажа не может быть больше одного вдохновения одновременно.

1 гекс = 5 миль
С
З
В
Ю
Утёсы
Гора Хотноу
Невервинтерский лес
холмы Звёздного металла
Громодеревье
Невервинтер
логово Агаты
Кроличья Ягода
Замок Каменной Пасти
Колодец Старой Совы
Главный тракт
Триборская тропа
Вершина Виверны
убежище Каменных Пастей
Ледяной Пик
Пещера Морского Эха
Фандалин
горы Меча
Лейлон
Криттгарденский лес
Топь Мертвецов
Город
Селение
Руины
Интересное место
Горный пик
Дорога
Тропа
Река
Лес
Болото
Холмы
Горы
© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley

Часть 1: Гоблинские стрелы

Приключение начинается, когда персонажи игроков сопровождают полную провизии и припасов повозку из Невервинтера в Фандалин. Путь ведёт их на юг по Главному тракту до Триборской тропы[5], которая тянется на восток (как показано на карте). Когда персонажи находятся в половине дня пути до Фандалина, они попадают в засаду, устроенную гоблинами-налётчиками из племени Каменной Пасти.

Прочтите заключённый в рамки текст, когда будете готовы начать. Если вы создали другие сюжетные зацепки приключения, перейдите ко второму абзацу и, при необходимости, измените детали, игнорируя информацию об управлении повозкой.

> В городе Невервинтер дварф по имени Гандрен Роксикер попросил вас доставить гружёную провизией повозку в поселение Фандалин, расположенное в паре дней пути к юго-востоку. Гандрен был явно взволнован и скрытен, умолчав о цели своего путешествия, и сказав лишь, что он и его братья нашли «что-то грандиозное», и что он заплатит вам по десять золотых монет каждому за доставку его припасов в сохранности до «Провизии Бартена», торговой лавки в Фандалине. Затем он отправился вперёд вас на лошади в сопровождении воина по имени Сильдар Холлвинтер, сказав, что должен прибыть на место заранее, чтобы «позаботиться о делах».
>
> Вы провели несколько последних дней, следуя по Главному тракту на юг от Невервинтера, и только недавно свернули по Триборской тропе на восток. До сих пор вы не встретили никаких препятствий, но эта территория может быть опасна. Бандиты и преступники, как известно, бродят вдоль этой тропы.

Перед тем как продолжить приключение, потратьте пару минут на следующее:

- Попросите игроков описать своих персонажей друг другу, если они этого ещё не сделали.
- Попросите игроков подумать о том, как их персонажи познакомились со своим работодателем — дварфом Гандреном Роксикером. Пусть игроки придумают собственные истории. Если игрок затрудняется что-то придумать, предложите что-нибудь простое. Например, Гандрен может быть другом детства или тем, кто помог персонажу игрока выбраться из тяжёлой передряги. Это задание является хорошей возможностью для игроков внести свой вклад в предысторию приключения.
- Попросите игроков указать походный порядок отряда и то, как их персонажи путешествуют. Кто впереди, а кто прикрывает тыл? Если персонажи сопровождают повозку с припасами Гандрена, тогда один или двое персонажей должны управлять повозкой. Остальные персонажи могут ехать в повозке, идти рядом, или вести разведку впереди, как они решат.

Управление повозкой

Любой персонаж может управлять повозкой, и никаких особых навыков для этого не требуется. Два вола тянут повозку. Если никто не держит вожжи, волы останавливаются там, где находятся.

Повозка битком набита разнообразными шахтёрскими материалами и едой. Среди этого: дюжина мешков муки, несколько бочек солёной свинины, два бочонка крепкого эля, лопаты, кирки и ломы (около дюжины каждого вида инструмента), а также пять фонарей с небольшим бочонком масла (примерно пятьдесят фляг объёмом). Общая стоимость груза составляет 100 зм.

Когда будете готовы, переходите к разделу «гоблинская засада»

Гоблинская засада

Прочтите следующий заключённый в рамки текст, чтобы начать сцену:

> Вы продвигались по Триборской тропе примерно полдня, когда увидели после поворота двух мёртвых лошадей, лежащих на расстоянии пятидесяти футов впереди, перегораживая путь. Из каждой туши торчит по несколько стрел с чёрным оперением. Лес здесь близко подбирается к тропе, обступая её с обеих сторон крутыми склонами и густыми зарослями.

Если вы используете сюжетную зацепку приключения «встретимся в Фандалине», тогда любой персонаж, который приблизится, чтобы внимательнее рассмотреть место происшествия, может опознать лошадей, принадлежащих Гандрену Роксикеру и Сильдару Холлвинтер. Они были мертвы около дня, и совершенно очевидно, что лошади убиты стрелами. Когда персонажи внимательно осмотрят место, прочтите следующее:

> Седельные сумки были разграблены. Неподалёку лежит пустой кожаный футляр для карты.

Четыре **гоблина** прячутся в лесу, по двое с каждой стороны дороги. Они ждут, пока кто-нибудь не приблизится к трупам, а затем атакуют.

Это, вероятно, будет первым из множества сражений в ходе приключения. Вот шаги, которым вы должны следовать, чтобы провести его эффективно:

- Просмотрите блоки статистики **гоблинов** в приложении Б. Так как гоблины прячутся, вы должны знать их модификатор навыка Скрытность: +6.
- Совершите проверку, чтобы определить, кто застигнут врасплох, если таковые будут. Отряд не может застать врасплох гоблинов, но гоблины могут — некоторых или всех персонажей. Совершите проверку Ловкости (Скрытность) гоблинов, совершая один бросок за них всех. Бросьте к20, прибавьте модификатор навыка Скрытность (+6) к результату броска, и сравните полученное число с пассивным значением Мудрости (Внимательность) персонажей. Любой персонаж, чьё значение ниже, чем результат проверки гоблинов, застигнут врасплох, и теряет свой ход на протяжении первого раунда битвы (смотрите «захваченный врасплох» в книге правил).
- Используйте правила инициативы из книги правил, чтобы определить, кто действует первым, вторым, третьим и так далее. Запишите значение инициативы каждого участника сражения на полях этой книги или на отдельном листе бумаги.
- Когда придёт время действовать гоблинам, двое из них бросаются вперёд и совершают рукопашные

атаки, а двое других приблизятся на расстояние 30 футов от отряда и совершат дальнобойные атаки. Блок статистики гоблинов содержит информацию, необходимую для выполнения этих атак. Для получения дополнительной информации о том, что гоблины могут сделать в свой ход, смотрите главу 2 «Сражение» в книге правил.

- Когда трое гоблинов будут побеждены, последний попытается спастись бегством, двигаясь к гоблинской тропе.

Дальнейшие события

В том маловероятном случае, если гоблины победят искателей приключений, они оставят их без сознания, ограбят их и их повозку, а затем вернутся в убежище Каменных Пастей. Персонажи могут продолжить путь до Фандалина, купить новое снаряжение в Провизии Бартена, вернуться к месту засады, и найти гоблинскую тропу.

Персонажи могут взять в плен одного или нескольких гоблинов, лишив их сознания, вместо того, чтобы убивать. Персонаж может использовать любое рукопашное оружие, чтобы лишить гоблина сознания: для этого надо причинить атакой достаточно урона, чтобы понизить хиты гоблина до 0 и сделать заявку, что этот урон был несмертельным. Как только схваченный гоблин приходит в сознание через несколько минут, его можно убедить рассказать всё что он знает (смотрите врезку «Что знают гоблины» на странице 8). Гоблина также можно вынудить привести отряд к убежищу Каменных Пастей, избегая ловушек по дороге (смотрите раздел «Гоблинская тропа»).

Персонажи могут не найти гоблинскую тропу, или решить продолжать путь в Фандалин. В этом случае перейдите к части 2, «Фандалин». Эльмар Бартен (владелец Провизии Бартена) разыщет персонажей и сообщит, что Гандрен Роксикер не прибыл. Он расскажет о проблемах с гоблинами и предложит персонажам вернуться к месту засады для дальнейших поисков (после того, как они отдохнут). Бартен также сообщит отряду, что Линен Грейвинд из магазина Львиный Щит[6] (смотрите страницу 16) может предоставить больше информации о гоблинских нападениях.

Гоблинская тропа

После того как персонажи одержат победу над гоблинами даже беглый осмотр территории покажет, что существа часто использовали это место, чтобы устраивать засады. За зарослями у северной стороны дороги есть скрытая тропа, ведущая на северо-запад. Персонаж, который совершает успешную проверку Мудрости (Выживание) со Сл 10 узнает, что около дюжины гоблинов приходили и ушли назад по тропе, а также обнаружит следы двух тел человеческого размера, которые волокли от места засады.

Отряд беспрепятственно может увести повозку с дороги и привязать волов, пока преследует гоблинов.

Тропа ведёт пять миль на северо-запад и заканчивается убежищем Каменных Пастей (смотрите соответствующий раздел). Попросите игроков определить походный строй отряда, когда персонажи двинутся по тропе. Порядок важен, потому что гоблины установили две ловушки, чтобы помешать преследователям.

Отдых

После гоблинской засады, в зависимости от того, как закончилась битва, отряду может понадобиться отдых. Процесс короткого и длительного отдыха описан в книге правил.

Силок. Примерно через 10 минут после того, как отряд начал двигаться по тропе, он натыкается на скрытый силок. Если персонажи ищут ловушки, то идущий впереди обнаруживает ловушку автоматически, если его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 12 или выше. В противном случае персонаж должен совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 12, чтобы обнаружить ловушку. Если персонаж проваливает проверку, он активирует силок и должен совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл 10. В случае провала персонаж повисает ногами кверху на высоте 10 футов над землёй. Персонаж считается опутанным до тех пор, пока верёвке силка не будет причинено 1 или больше рубящего урона (смотрите эффект опутывания в приложении к книги правил). Если персонажа не подхватывают при падении, он получает дробящий урон 1к6 от падения.

Яма. Спустя ещё 10 минут пути по тропе встречается замаскированная гоблинами яма. Ширина ямы — 6 футов, а глубина — 10 футов, и ловушка активируется, когда существо наступает на неё. Персонаж, идущий впереди, обнаруживает замаскированную яму автоматически, если его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 15 или выше. В противном случае персонаж должен совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15, чтобы обнаружить замаскированную яму. Если ловушка не обнаружена, идущий впереди персонаж должен совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл 10, или упасть, получая дробящий урон 1к6. Стены ямы не крутые, поэтому не требуется никаких проверок характеристик, чтобы подняться наверх.

Награждение опытом

Победа над устроившими засаду гоблинами и обнаружение убежища Каменных Пастей завершают промежуточный этап истории. Когда отряд прибывает к убежищу, каждый персонаж получает по 75 опыта. Убедитесь, что игроки записали эту награду в свои листы персонажей.

Убежище Каменных Пастей

Племя гоблинов «Каменная Пасть» устроило убежище в таком месте, из которого удобно совершать налёты и грабить странников, проходящих по Триборской тропе или держащих путь в Фандалин. Племя так назвало себя, потому что каждый из его представителей заостряет зубы так, чтобы они были похожи на зазубренные уступы скал.

Лидер разбойников, устроивших здесь своё логово, медвежатник по имени Кларг, который подчиняется вождю Каменных Пастей и грабит по его указанию любые плохо защищённые караваны и путешественников, проходящих этой дорогой. Несколько дней назад посланник из Замка Каменной Пасти принёс новые распоряжения: подстеречь дварфа Гандрена Роксикера и всех, кто путешествует с ним.

Особенности местности

Пещера Каменных Пастей сокрыта внутри крутого склона большого холма. Вход находится у его подножия, а пещеры и проходы расположены внутри.

Потолки. В большинстве пещер потолки, покрытые сталактитами, находятся на высоте 20–30 футов над полом.

Свет. Области 1 и 2 расположены снаружи. В остальной части пещерного комплекса темно, если не указано иное. Заключённый в рамки текст в таких ло-

Что знают гоблины

Если персонажи схватили или очаровали одного из здешних гоблинов, его можно убедить раскрыть кое-какую полезную информацию:

- В настоящее время в логове находится порядка двадцати гоблинов.
- Их лидер — медвежатник по имени Кларг. Он служит королю Гролу, вождю племени Каменная Пасть, который живёт в Замке Каменной Пасти (гоблины могут указать общее направление к Замку: порядка двадцати миль к северо-востоку от убежища Каменных Пастей, в Невервинтерском лесу).
- Несколько дней назад к Кларгу прибыл посыльный гоблин от короля Грола. Посланник сказал, что некто по имени Чёрный Паук заплатил Каменным Пастям, чтобы они выследили дварфа Гандрена Роксикера, схватили его и доставили вместе со всем имуществом, что он вёз, к королю Гролу. Кларг последовал его приказам: Гандрен попал в засаду и был схвачен вместе со своими вещами, включая карту.
- Дварф и его карта были доставлены королю Гролу, как было приказано. Человеческий компаньон дварфа удерживается в «пещере для еды» (область 6).

кациях предполагает, что у персонажей есть тёмное зрение или источник света.

Камни. Области раскрошенного камня и гравия являются труднопроходимой местностью (смотрите «труднопроходимая местность» в книге правил).

Звук. Звук воды в пещере заглушает все шумы для существ, которые не вслушиваются внимательно. Существа могут совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15, чтобы попытаться услышать, что происходит в соседней пещере.

Сталагмиты. Эти выпирающие из пола каменные пики могут предоставлять укрытие (смотрите «укрытие» в книге правил).

Ручей. Ручей, который течёт через пещеры, всего 2 фута глубиной, холодный и медленный, что позволяет легко пройти через него.

1. Вход в пещеру

Тропа от места гоблинской засады приводит к входу в убежище Каменных Пастей.

Пройдя по гоблинской тропе пять миль от места засады, вы наткнулись на глубокую пещеру в склоне холма. Мелкий ручей вытекает из прикрытого густыми зарослями шиповника входа в пещеру. Узкий сухой участок по правую сторону от ручья ведёт внутрь.

Заросли в области 2 непроглядны с западной стороны от ручья.

Дальнейшие события

Предполагается, что гоблины в области 2 следят за входом в убежище, но они не очень бдительны (гоблины часто бывают ленивы). Однако если персонажи производят много шума, например, громко спорят о том, что делать дальше, разбивают лагерь, рубят кустарник, и так далее, то гоблины в области 2 заметят и начнут атаковать их через заросли, которые предоставляют гоблинам укрытие на три четверти (смотрите в книге правил информацию по укрытии).

2. Пятачок гоблинов

Когда персонажи перейдут на восточный берег ручья, они смогут увидеть то, что скрывается за зарослями в области 2. Там находится гоблинский сторожевой пост, хотя гоблины здесь скучают и не проявляют особой бдительности.

На восточном берегу ручья, вытекающего из входа в пещеру, в зарослях шиповника находится небольшой расчищенный участок, где расположился скрытый дозорный пост. Деревянные доски приминают шиповник и обеспечивают стражам место, на котором можно присматривать за территорией из укрытия — и в настоящий момент там находится пара гоблинов!

Здесь находятся два **гоблина**. Если гоблины заметят чужаков в области 1, они начнут стрелять из луков через кусты, вероятно, застигнув персонажей врасплох. Если гоблины не замечают искателей приключений в области 1, они заметят их, когда услышат всплески, при пересечении ручья, и ни одна из сторон не будет застигнута врасплох.

Движущиеся осторожно или отправившие вперёд разведчика персонажи могут застать врасплох дозорных гоблинов. Пусть каждый персонаж, который идёт впереди, совершит проверку Ловкости (Скрытность), которая противопоставляется пассивному значению Мудрости (Внимательность) гоблинов, чтобы определить, были ли гоблины застигнуты врасплох. Смотрите информацию о встречных проверках характеристик в книге правил.

Заросли. Заросли вокруг поляны являются труднопроходимой местностью, но они не опасны сами по себе — просто мешают обзору и передвижению. Они предоставляют укрытие на половину для существ, атакованных через них (смотрите «труднопроходимая местность» и «укрытие» в книге правил для получения дополнительной информации).

3. Псарня

Каменные Пасти держат в псарне дурного нрава волков, натасканных для битв.

Сразу за входом в пещеру, в восточной стене широкого прохода расположен проём, в котором видны несколько неровных каменных ступеней, ведущих в небольшую тёмную комнату. Помещение сужается до узкого разлома в дальнем конце и наполнено смрадом животных. Свирепое рычание и звук звона цепей доносятся до вашего слуха, когда вы замечаете волков, двое из которых прикованы сразу за входом в помещение. Цепь каждого волка ведёт к железному пруту, вбитому в основание сталагмита.

Здесь прикованы трое **волков**. Они не могут достать стоящих на ступенях существ, но все трое атакуют любого, кто войдёт в комнату, кроме гоблинов (смотрите раздел «дальнейшие события»). Гоблины в соседних пещерах игнорируют звуки, издаваемые рассвирепевшими волками, потому что те постоянно грызутся и рычат друг на друга.

Персонаж, пытающийся успокоить животных, должен совершить проверку Мудрости (Уход за животными) со Сл 15. В случае успеха волки позволят персонажу пройти в комнату. Если волкам дать еды, Сл проверки понижается до 10.

Разлом. Узкий проем в восточной стене ведёт к естественной расщелине, которая поднимается на 30 футов к области 8. У основания разлома раскидан мусор, выброшенный сверху. Персонаж, который пытается подняться или спуститься по расщелине, должен совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл 10. Если проверка прошла успешно, персонаж перемещается с уменьшенной вдвое скоростью вверх или вниз. Если результат проверки равен 6–9, то персонаж остаётся на месте; при результате равном 5 или меньше, персонаж падает и получает дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов, на которые он упал, приземляясь ничком у основания расщелины.

Дальнейшие события

Противники вне пределов досягаемости приводят волков в ярость, заставляя их дёргать железные прутья, удерживающие цепи. Каждый раунд, в котором любой из персонажей остаётся в поле зрения волков, звери совершают одну проверку Силы со Сл 15. При первом успехе они ослабляют стержень, и Сл проверки падает до 10. При повторном успехе они выдёргивают стержень, согнув его так, что их цепи освобождаются.

Гоблин или медвежатник могут действием спустить одного волка с цепи.

4. Крутой туннель

С этого места персонажи без тёмного зрения будут нуждаться в источнике света, чтобы видеть то, что их окружает.

> Основной проход круто поднимается вверх от самого входа в пещеру. Ручей плещется вдоль западной стены. В тенях по ту сторону ручья от туннеля отходит ответвление, ведущее на запад.

Персонажи, использующие источники света или тёмное зрение, чтобы видеть дальше по коридору, обнаруживают мост в области 5. Добавьте:

> К северу от вас, в тенях под самым потолком, едва различимы неясные очертания шаткого моста из досок и верёвок, соединяющего проход, расположенный впереди на высоте 20 футов над основным туннелем.

Любой персонаж, который видит мост в области 5, может также заметить на нём гоблина-часового. Для этого требуется проверка Мудрости (Внимательность), противопоставленная проверке Ловкости (Скрытность) гоблина.

Гоблин заметит персонажей, если они несут с собой любой источник света или не используют скрытность, когда приближаются к мосту. Гоблин не станет их атаковать. Вместо этого он попытается улизнуть через восточный проход, чтобы предупредить своих товарищей в области 7, чтобы те устроили потоп (смотрите раздел «потоп!» в области 5). Гоблин остаётся незамеченным, если его проверка Ловкости (Скрытность) превышает пассивное значение Мудрости (Внимательность) всех персонажей, которые могут заметить его передвижение.

Западное ответвление. Этот проход усыпан камнями и круто поднимается вверх. Считайте эту область

Карты приключения

Карты, которые появляются в этом приключении, предназначены только для глаз Мастера. Карты не только показывают локации приключения в полном объёме, но также демонстрируют секретные двери, скрытые ловушки, и другие элементы, которые игроки не должны видеть — отсюда возникает потребность скрывать их от игроков.

Карты лучше всего подходят, чтобы обозначать логово с множеством помещений и мест для исследования. Вот почему не каждая локация нуждается в карте.

Когда игроки прибывают к месту, отмеченному на карте, вы можете опираться либо на словесное описание, предоставляя игрокам чёткую воображаемую картину локации, либо нарисовать то, что они видят на отдельном листе бумаги в клетку, копируя то, что находится на вашей карте, опуская по мере необходимости детали.

Масштаб и сетка. Масштаб позволяет точно измерять расстояния и размеры, что крайне важно в боевых сценах, при уточнении области магических эффектов и источников света, и тому подобных вещах. Карты внутри помещений используют квадратную сетку со сторонами квадратов, равными либо 5 футов, либо 10 футов.

Стороны света. Названия сторон света очень удобно использовать для описания локаций. Например, вы можете сказать игрокам: «бочки вдоль северной стены», или «лестничный марш, спускающийся на запад».

труднопроходимой местностью (смотрите «труднопроходимая местность» в книге правил).

Площадка между двумя подъёмами представляет собой весьма шаткую конструкцию. Любой вес, превышающий 100 фунтов, заставляет осыпаться всю массу назад на восток. Все существа, находящиеся на нижнем подъёме, когда площадка осыпается, должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, получая дробящий урон 2к6 при провале, или половину при успехе. При провале спасброска существо также сбивается с ног (смотрите «падение ничком» в книге правил).

5. Переход

В том месте, где главный туннель пересекается у потолка проходом, гоблины возвели мост, выполняющий также функцию сторожевого поста.

> Ручей продолжает течь сверху, преодолевая неровные пороги, поворачивая с востока из-за поворота туннеля. Звук водопада раздаётся из большей пещеры, расположенной где-то впереди.

Если персонажи не заметили мост во время перемещения через область 4, то обнаруживают его сейчас. Добавьте:

> Над туннелем висит покосившийся мост, соединяющий два прохода, расположенные на высоте 20 футов над ручьём.

Один дозорный **гоблин** стоит на мосту. Он скрывается, так что персонажи могут обнаружить его только при успешной проверке Мудрости (Внимательность), противопоставленной проверке Ловкости (Скрытность) гоблина. Этот страж ленив и невнимателен. Если персонажи не используют источники света, каждый персонаж может совершить проверку Ловкости (Скрытность) против пассивного значения Мудрости (Внимательность) гоблина, чтобы подкрасться незамеченным.

Если гоблин обнаружит искателей приключений, он подаст сигнал гоблинам в области 7, чтобы те устроили потоп (смотрите раздел «потоп!»), а затем начнёт метать копья в персонажей.

Мост. Мост перекинут через проход на высоте 20 футов над потоком. Можно попытаться взобраться на него снизу по стенам пещеры. 20-футовые стены неровные, но скользкие из-за брызг, поэтому требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы взобраться по ним.

У моста Класс Доспеха (КД) 5 и 10 хитов. Если хиты моста падают до 0, он разрушается. Существа на разрушающемся мосту должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе они падают, получают дробящий урон 2к6 и сбиваются с ног (смотрите «падение ничком» в книге правил). Совершившие успешный спасбросок смогли удержаться за мост и должны вскарабкаться, чтобы оказаться в безопасности.

Потоп!

Большие водоёмы в области 7 имеют разрушаемые стенки, которые могут быть выбиты, чтобы высвободить мощный поток воды, который хлынет вниз по основному проходу убежища. В следующий раунд после того, как гоблины из области 7 будут предупреждены дозорным из области 5, они начнут выбивать опоры. В следующий раунд на счёт инициативы гоблинов, водяной поток проносится от области 7 до области 1.

> Проход вдруг наполняет могучей рёв, и сверху появляется стремительно несущаяся огромная волна воды!

Наводнение несёт опасность всем существам в туннеле (существа на мосту в области 5 вне опасности, как и любой персонаж, успешно взобравшийся по стенам пещеры). Существа в пределах 10 футов от наводнённого туннеля в области 4, а также на ступенях, ведущих в область 3, могут попытаться совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, чтобы не быть сметёнными потоком. Существо, которое не в состоянии убраться с пути потока, может попытаться удержаться, совершая спасбросок Силы со Сл 15. При провале персонаж сбивается с ног и выносится потоком в область 1, получая по пути дробящий урон 1к6.

Гоблины в области 7 могут устроить второй потоп, открыв второй водоём, но они станут делать этого до тех пор, пока не скажет гоблин-часовой на мосту. Часовой ждёт, чтобы убедиться, избавил ли первый потоп убежище от всех злоумышленников, перед тем как вызывать второй.

6. Гоблинская берлога

Разбойники Каменных Пастей, устроившиеся в убежище, используют эту область как комнату для отдыха.

> Пространство этой большой пещеры разделено напополам десятифутовым откосом. Крутые естественные ступени поднимаются до верхней части. Воздух наполнен дымом от готовящейся пищи и резким запахом плохо выделанных шкур и немытых гоблинов.

В этой берлоге находятся шесть **гоблинов**, и один из них — лидер с 12 хитами. Пятеро обычных гоблинов, как правило, заняты приготовлением еды возле огня в нижней (северной) части пещеры около прохода, в то время как лидер отдыхает в верхней (южной) части.

Сильдар Холлвинтер, человек-воин, удерживается в плену в этой комнате. Он крепко связан на южном уступе пещеры. Гоблины били и истязали его, так что он слаб и у него остался 1 хит.

Лидер гоблинов, Йемик, является вторым по значимости среди всех обитателей убежища. Если он увидит, что персонажи одерживают победу, он схватит Сильдара и подтащит его к краю уступа. «Переговоры, или этот человек умрёт!», — закричит он.

Йемик желает занять место Кларга и стать новым боссом. Если персонажи согласятся вести переговоры, Йемик попытается уговорить их убить Кларга в области 8, обещая выпустить Сильдара, когда они вернутся с головой медвежатника. Сильдар слабым голосом предупреждает персонажей, что они не должны доверять гоблину, и он прав. Если они примут условия, Йемик попытается заставить их платить большой выкуп за Сильдара даже после того, как они выполнят свою часть сделки.

Если персонажи откажутся вести переговоры, Йемик сталкивает Сильдара с края уступа и продолжает сражаться. Сильдар получает дробящий урон 1к6 от падения, что достаточно, чтобы его хиты опустились до 0. Действующие быстро персонажи могут постараться стабилизировать Сильдара, пока он не умер (смотрите «урон, лечение и смерть» в книге правил).

Отыгрыш Сильдара

Сильдар Холлвинтер — добросердечный человек почти пятидесяти лет, занявший почётное место в знаменитой кавалерии грифонов величественного города Глубоководье. Он является поверенным Альянса Лордов, группы союзных политических сил, заинтересованных во взаимной безопасности и всеобщем процветании. Члены ордена обеспечивают безопас-

ность крупных городов и других поселений за счёт упреждающего устранения угроз любыми средствами, принося честь и славу своим лидерам и родине.

Сильдар встретил Гандрена Роксикера в Невервинтере и согласился сопровождать его в Фандалин. Сильдар хочет узнать судьбу Ярно Альбрека, человека-волшебника и соратника Альянса Лордов, который исчез вскоре после прибытия в Фандалин. Сильдар надеется выяснить, что случилось с Ярно, помочь Гандрену возобновить раскопки в старом руднике, и возродить Фандалин как цивилизованный центр богатства и процветания.

Сильдар поделится с персонажами следующей полезной информацией:

- Трое братьев Роксикеров (Гандрен, Тарден и Нандро) недавно обнаружили вход в давно потерянную Пещеру Морского Эха, располагающуюся в рудниках Пакта Фанделвера (поделитесь с игроками информацией из первых двух абзацев раздела «предыстория»).
- Кларг, медвежатник, возглавляющий эту шайку гоблинов, получил приказ подстеречь Гандрена. Сильдар слышал от гоблинов, что Чёрный Паук велел, чтобы дварф был доставлен к нему. Сильдар не знает, кто или что такое Чёрный Паук.
- У Гандрена была карта, указывающая расположение Пещеры Морского Эха, но гоблины отобрали её, когда схватили дварфа и Сильдара. Сильдар считает, что Кларг отправил карту и дварфа вождю Каменных Пастей в место, называемое Замком Каменной Пасти. Сильдар не знает, где оно расположено, но предполагает, что кто-нибудь в Фандалине может знать (это сразу не приходит на ум Сильдару, но захваченного в плен гоблина можно заставить выдать расположение Замка). Смотрите врезку «что знают гоблины» на странице 8).
- Связным Сильдара в Фандалине является человек-волшебник по имени Альбрек Ярно. Волшебник отправился в город два месяца назад, чтобы навести там порядок. После того как Альянс Лордов не получил никаких вестей от Ярно, Сильдар решил провести расследование.

Персонажи Мастера как члены отряда

Персонажи Мастера могут присоединиться к отряду, но только на короткое время. Вот несколько советов, которые помогут вам отыгрывать ставшего членом отряда ПМ:

- Пусть важные решения принимают персонажи. Они главные герои приключения. Если персонажи спрашивают у ПМ совета или указания, помните, что ПМ тоже совершают ошибки.
- ПМ не будут осознано подвергать себя опасности, если на это нет веской причины.
- ПМ не будет относиться ко всем членам отряда одинаково, что может создать некоторые забавные разногласия. Пока ПМ узнаёт персонажей, подумайте о том, какой персонаж нравится ПМ больше всего, а какой — меньше всего, и пусть эти симпатии и антипатии влияют на то, как ПМ взаимодействует с членами отряда.
- В боевой сцене выполняйте персонажем Мастера простые и типичные действия. Кроме того, подумайте, что умеет делать ПМ помимо сражения. Например, он может стабилизировать умирающего персонажа, сторожить пленника, помочь забаррикадировать дверь.
- Если ПМ в значительной степени способствует успеху отряда в сражении, он должен получить равную долю опыта, получаемого за сцену (вследствие чего персонажи получат меньше опыта).
- У ПМ есть свои собственная жизнь и цели. Следовательно, ПМ должен оставаться с отрядом только до тех пор, пока это остаётся в его интересах.

Сильдар говорит персонажам, что он намерен продолжить путь до Фандалина, поскольку это ближайшее поселение. Он предлагает отряду 50 зм за сопровождение. Хотя у него и нет с собой денег, Сильдар может получить заём на следующий день после прибытия в Фандалин, чтобы заплатить персонажам. Но сначала он желает положить конец налётам гоблинов, очистив от них пещеры.

Дальнейшие события

Если Сильдар Холлвинтер освобождён, и его раны излечены, он присоединяется к отряду, стараясь достичь Фандалина как можно раньше. У него нет никакого оружия или доспехов, но он может взять короткий меч у побеждённого гоблина или использовать оружие, одолженное у одного из персонажей.

Если Сильдар присоединится к отряду, смотрите врезку «персонажи Мастера как члены отряда», который содержит советы по его отыгрышу.

Сокровища

Йемик носит мешочек с тремя золотыми зубами (1 зм каждый) и 15 см. Снаряжение Сильдара и Гандрена Роксикера было унесено в Замок Каменной Пасти.

7. Пещера с двумя водоёмами

Если гоблины опустошили оба водоёма, чтобы затопить проход, скорректируйте в соответствии с этим заключённый в рамки текст.

Тонкий поток водопада, обрушивающийся с восточной стены, питает два больших водоёма, занимающих половину этой пещеры. Переливаясь с их краёв, вода вытекает ручьём через западную часть пещеры, покидая её через вход в убежище. Невысокие каменные плиты выступают в качестве плотины, сдерживающей воду. В южной стене расположен широкий проход, в западной — два небольших. Звук водопада эхом разносится по пещере, делая затруднительной возможность расслышать что-либо ещё.

Три **гоблина** охраняют эту пещеру. Если гоблин из области 5 обнаружит персонажей и предупредит находящихся здесь гоблинов, то они будут готовы к неприятностям. Шум водопада не позволяет существам из области 8 услышать сражение, происходящее здесь, и наоборот. Поэтому, как только начинается сражение, один гоблин бежит в область 8, чтобы предупредить Кларга.

Каменные плотины. Гоблины построили примитивные плотины для регулирования потока воды, текущего через центр комплекса. Если часовой гоблин в области 5 предупредил гоблинов находящихся здесь, и они устроили наводнение, то один или оба водоёма, скорее всего, будут пустыми, и ручей течёт вниз беспрепятственно.

8. Пещера Кларга

Лидер гоблиноидов требует, чтобы большая часть награбленного добра хранилась в его логове. Добыча Каменных Пастей с набегов и засад на караваны за последний месяц находится здесь.

Мешки и ящики украденной провизии громоздятся у южного края этой большой пещеры. В западной части пол имеет уклон в сторону узкого отверстия, дно которого теряется во тьме. Большой проход на севере ведёт вниз по естественным каменным ступеням, откуда доносится рёв падающей воды. Посреди пещеры тлеют угли большого костра.

Медвежатник Кларг делит эту пещеру со своим паршивым ручным **волком** Потрошителем и двумя **гоблинами**. Медвежатник страдает манией величия и считает себя могущественным полководцем, толь-

ко начавшим свой путь завоевателя. Он находится не совсем в здравом уме, и обращается к себе в третьем лице («Кто осмелился бросить вызов Кларгу?» или «Кларг построит трон из твоих костей, ничтожный»). Гоблины постоянно терпят издевательства под его командованием.

Кострoвище. Горячие угли в центе ямы для костра причиняют урон огнём 1 любому существу, которое входит в это пространство, или урон огнём 1к6 тому, кто упадёт ничком в угли. Существо может получить каждый тип урона только один раз за раунд.

Природная расщелина. Ниша в западной стене образует начало расщелины, которая спускается на 30 футов вниз к области 3. Смотрите в описании этой области информацию о том, как перемещаться по расщелине.

Припасы. Груды из мешков и ящиков могут предоставить укрытие на половину существу, сражающемуся или прячущемуся за ними. Большинство ящиков помечено изображениями синего льва — символом Львиных Щитов, торговой организации, имеющей товарный склад и лавку в Фандалине.

Среди припасов спрятан незапертый сундук с сокровищами, принадлежащий Кларгу (смотрите раздел «сокровища»). Любой персонаж, обыскивающий припасы, найдёт и сундук.

Дальнейшие события

Если Кларг предупреждён гоблинами из области 7, что убежище атаковано, он и его волк будут прятаться за сталагмитами, а гоблины укроются за грудами припасов, надеясь устроить засаду персонажам, когда те войдут в пещеру.

Если Кларг и его приспешники не предупреждены о возможном нападении, у персонажей есть хороший шанс застать их врасплох. Самый простой способ для персонажей добиться этого: вскарабкаться по расщелине, так как Кларг не ожидает нападения с этой стороны.

Если персонажи убьют волка, медвежатник попытается спуститься по расщелине и убежать из пещерного комплекса.

Сокровища

Захваченное имущество занимает много места, и персонажам потребуется повозка, чтобы перевести его. Если они вернут припасы в магазин Львиный Щит в Фандалине (смотрите часть 2 «Фандалин»), они заработают награду 50 зм, и дружбу Линен и её компании.

В дополнение к украденной провизии, у Кларга есть сундук с сокровищами, который содержит 600 мм, 110 см, два *зелья лечения*, и нефритовую статуэтку лягушки с золотыми глазами (40 зм). Статуэтка лягушки достаточно мала, чтобы поместиться в кармане или мешочке.

Что дальше?

Следующий этап приключения происходит в Фандалине. У искателей приключений должно быть множество причин посетить город:

- Если персонажи начали с сюжетной зацепки «найди меня в Фандалине», то им могут заплатить в Провизии Бартена за доставку повозки со снаряжением.
- Если персонажи спасли Сильдара Холлвинтера, то раненный воин был бы признателен, если бы его сопроводили до Фандалина (и он заплатит 50 зм за помощь).
- Детали, содержащиеся в предысториях персонажей, могут побудить их разыскивать определённого ПМ в городе.

Кроме того, возможно, что игроки могут решить сделать что-нибудь иное, например, отправиться на поиски Замка Каменной Пасти (часть 3 приключения). Если это так, то перейдите сразу к этому разделу.

Награждение опытом

Исследовав убежище Каменных Пастей, и победив Кларга и его союзников, персонажи завершат вступительный этап истории. Выдайте каждому персонажу по 275 опыта. Этого должно быть достаточно, чтобы они достигли 2 уровня.

Правила повышения уровня находятся на отдельных листах персонажей, включённых в этот набор. Раздайте эти листы игрокам, и дайте им возможность повысить своих персонажей до 2 уровня, перед тем как продолжить приключение. Убедитесь, что они записали итоговый опыт на своём листе персонажа.

В следующей части приключения вы будете распределять опыт иначе. Персонажи будут зарабатывать опыт за чудовищ и ловушки, которых они одолеют, персонажей, с которыми они будут взаимодействовать, и задания, которые они завершат.

Если персонажи следуют ненасильственным путём, устраняя угрозы, которые чудовища представляют, наградите их опытом, как если бы они победили их в бою. Таким образом вознаграждается находчивость и дополнительный отыгрыш.

Кларг

Часть 2: Фандалин

Пограничный городок Фандалин построен на руинах значительно более старого поселения. Сотни лет назад старый Фандалин был процветающим человеческим городом, жители которого находились в крепком союзе с дварфами и гномами благодаря Пакту Фанделвера. Однако, та же орочья орда, что разрушила рудники Пещеры Морского Эха, опустошила и это поселение, так что Фандалин оставался заброшенным в течение многих столетий.

За последние три-четыре года трудолюбивые поселенцы из Невервинтера и Глубоководья начали тяжёлую работу по расчистке развалин Фандалина. На месте старого городка выросло пограничное поселение, ставшее теперь домом для фермеров, лесорубов, торговцев пушниной и старателей, которых сюда привлекли истории о золоте и платине, скрывающейся в предгорьях гор Меча. К сожалению, здесь поселилось ещё и множество бандитов и разбойников, которые воспользовались тем, что в области нет ни местного лорда, ни какой-либо власти, способной им противостоять. Уже два месяца Фандалин контролирует банда, известная как Красноклеймённые, которая запугивает и занимается вымогательством у всех жителей городка. Банду возглавляет таинственная личность, известная среди местных как Стеклянный Посох.

Прочтите, когда персонажи впервые прибудут в Фандалин:

> Ухабистая дорога выводит вас с лесистого склона, и вам впервые открывается вид на Фандалин. Городок состоит из сорока-пятидесяти бревенчатых домов, некоторые из которых построены на старом фундаменте из плитняка. Множество старых развалин, от которых остались лишь покрытые плющом и кустарником разрушенные каменные стены, окружают новые дома и лавки, указывая на то, что в прошлом этот городок был гораздо крупнее. Большинство новых зданий расположено вдоль просёлочной дороги, которая дальше становится шире, превращаясь в некое подобие главной улицы, поднимаясь затем к разрушенному поместью, расположенному на холме у восточной окраины города.
>
> Приблизившись, вы видите детей, играющих на городском лугу[1] и горожан, идущих по своим делам или снующих по лавкам. Когда вы подходите, многие останавливаются и смотрят на вас, но быстро возвращаются к своим делам, как только вы проходите мимо.

Если Сильдар Холлвинтер следует вместе с группой, добавьте:

> Кажется, что Сильдар при виде города немного расслабился:
>
> «Друзья мои, — говорит он, — давайте найдём безопасное место для ночлега. Мне говорили, что местный постоялый двор — довольно неплохое место».

Сильдар планирует немного отдохнуть на постоялом дворе Стоунхилл, а затем начать в Фандалине поиски следов пропавшего волшебника Ярно Альбрека. Когда его расследование зайдёт в тупик, он решит встретиться со старостой Харбином Вестером (смотрите раздел «ратуша»).

В течение этой части приключения персонажи могут посетить различные места в Фандалине и поговорить с местными ПМ (смотрите подробности в разделе «описание города»). Этот городок достаточно мал, и его можно полностью обойти всего за несколько минут. Однако персонажи прибыли под вечер, и не смогут посетить больше чем одно-два места, прежде чем придёт время искать ночлег.

Далее приведён перечень некоторых местных жителей, которых следовало бы посетить персонажам:

- **Припасы Бартена.** По сюжетной зацепке «встретимся в Фандалине» у персонажей была повозка с припасами, которую они должны доставить в этот магазин.
- **Магазин Львиный Щит**. Возможно, персонажи захотят вернуть украденные товары законному владельцу, при условии, что они забрали их из Убежища Каменных Пастей.
- **Постоялый двор Стоунхилл.** Если персонажи прибыли вместе с Сильдаром Холлвинтером, то рыцарь предлагает найти этот постоялый двор для ночлега. Так или иначе, если персонажи будут искать место, где можно поесть и поспать, то они обнаружат, что Стоунхилл — один из лучших доступных вариантов.

Сцены в Фандалине

Вам не нужно вести счёт времени, проведённого в каждой локации, пока персонажи будут исследовать Фандалин. Вместо этого представьте, что вы режиссируете вестерн. Ваша цель — описать несколько сцен, в которых искатели приключений входят в магазин или салун и встречают тамошних обитателей. Пообщавшись с ПМ, персонажи узнают, что им нужно, или какой информацией они хотят поделиться, после чего персонажи могут отправиться в другое место. Эти сцены происходят в течение нескольких дней игрового времени.

Для начала спросите игроков, куда они хотят отправиться, и что хотят сделать в городе. Например, вы можете сказать им: «В городе есть постоялый двор, ратуша, часовня, магазины и лавки, и ещё несколько домов и заведений. Куда вы хотите пойти?» Когда игроки выберут место, обратитесь к описаниям локаций и опишите игрокам сами места и встретившихся там личностей, и начните взаимодействие персонажей и ПМ.

Постоялый двор Стоунхилл. Если игроки не знают, куда идти, предложите им начать с постоялого двора Стоунхилл. Находящиеся там ПМ являются «указателями», позволяющими направить персонажей к различным возможным ответвлениям приключения и поделиться важными слухами, подробности которых можно выяснить в других частях города. Посетив гостиницу, персонажи могут выяснить, какие ещё места им следует посетить.

Красноклеймённые Головорезы. Рано или поздно персонажи столкнутся с бандитами, которые контролируют Фандалин. Всё, что вам нужно сделать, это выбрать момент, когда головорезы заявят о себе. После того как у персонажей появится возможность по-

[1] Городской или деревенский луг – территория покрытая травой и зелёными насаждениями, иногда возле пруда, находящаяся посреди поселения. Является местом встреч и досуга для жителей. Аналог более современного термина «парк» (прим. переводчика)

сетить несколько локаций в городе и поговорить с горожанами, они могут решить пойти искать Красноклеймённых. Когда они сделают это, начните сцену «Красноклеймённые Головорезы». Или же, если персонажи не захотят искать головорезов, то Красноклеймённые могут сами прийти за ними в тот момент, когда вы решите.

Поиски Замка Каменной Пасти. Персонажи могут захотеть разыскать Замок Каменной Пасти и спасти Гандрена Роксикера. Большинство горожан озабочены гнётом Красноклеймённых, и никто в городе не знает, где находится Замок. Квеллин Олдерлиф, Сильдар Холлвинтер и Халия Торнтон могут высказать предположения о том, как отряд может найти кого-нибудь, кто знает его местоположение.

Важные ПМ

Здесь приведена краткая сводка наиболее важных ПМ Фандалина, и их значение в приключении.

Тоблен Стоунхилл	Хозяин постоялого двора
Эльмар Бартен	Владелец лавки; должен отряду деньги, если вы используете сюжетную зацепку приключения «встретимся в Фандалине»
Даран Эдермат	Член Ордена Перчатки с заданием для отряда
Линен Грейвинд	Управляет лавкой и предлагает вознаграждение за возврат её товара
Халия Торнтон	Член Жентарима с заданием для отряда
Квеллин Олдерлиф	Любезная фермер-полуросли, чей сын, Карп, знает секретный путь в убежище Красноклеймённых
Сестра Гараэль	Эльф-жрец Тиморы и агент Арфистов с заданием для отряда
Харбин Вестер	Староста города Фандалин с заданием для отряда
Сильдар Холлвинтер	Член Альянса Лордов с двумя заданиями для отряда

Отыгрыш ПМ Фандалина

Если вы не уверены в том, как управлять ПМ, для начала представьтесь персонажам, приветствуя искателей приключений в Фандалине, и расспросите, кто они такие и что им нужно. От вас не требуется быть актёром или комиком, чтобы вдохнуть драму или юмор в ваших ПМ, но если вы хотите отыграть их роль, вот несколько советов:

- **Расслабьтесь**. Не беспокойтесь о впечатлении игроков от ваших театральных навыков (или отсутствии таковых).
- **Загляните в сознание ПМ**. Поставьте себя на место ПМ, представьте себе, как они могут реагировать на персонажей, и старайтесь быть правдоподобными.
- **Невербальные компоненты речи**. Нахмуренные брови, улыбка, ворчание, дрожание ресниц, надутые губы, скошенные глаза, потирание рук — всё это оживляет вашего ПМ.
- **Попробуйте говорить разными голосами.** Позаимствуйте удачные манеры речи из реальной жизни, кино и телевидения. Меняйте громкость речи в зависимости от обстоятельств. ПМ может быть громким, говорящим вкрадчиво и тихо, или чем-то средним.
- **Поддерживайте темп игры.** Позвольте игрокам направлять диалоги с ПМ, и двигайте сюжет вперёд.

У персонажей нет причин сражаться с простыми горожанами. Следовательно, в приключении не приводится игровая статистика по ним. Если возникает потребность в таковой, используйте блок статистики **обывателя** для любого взрослого ПМ любой расы.

Описание города

Фандалин мал, поэтому персонажи могут посетить несколько локаций и ПМ за один день. Если игроки решат, что их персонажи должны разделиться, они смогут успеть больше, но вам придётся отыгрывать каждое взаимодействие по очереди для каждого игрока. Также разделение отряда делает сцену «Красноклеймённые Головорезы» потенциально более опасной.

В последующих разделах подробно описаны особые локации города.

Постоялый двор Стоунхилл

В центре города находится большой, построенный недавно придорожный постоялый двор из камня и необтёсанной древесины. Общий зал заполнен местными жителями с кружками эля или сидра, все как один с любопытством поглядывают на вас.

В этом скромном постоялом дворе сдаётся в аренду шесть комнат (Сильдар Холлвинтер занимает одну из них). Если персонажи решат остаться здесь, смотрите «еда, напитки и постой» в книге правил для уточнения цен (альтернативой ночлега для персонажей является лагерь, разбитый за пределами города, или попытка убедить фермеров, например, Дарана Эдермата или Квеллин Олдерлиф, позволить им переночевать на сеновале).

Владелец — низкорослый доброжелательный молодой человек по имени Тоблен Стоунхилл. Тоблен родом из города Трибор[7] на востоке. Он прибыл в Фандалин в надежде стать золотодобытчиком, но вскоре понял, что знает намного больше об управлении постоялым двором, чем о горном деле. Новый город предоставлял хорошую возможность для основания своего дела. Тоблена удручает то, что Красноклеймённым позволено терроризировать город, и что староста города Харбин Вестер не делает ничего, чтобы урезонить их. Тем не менее, он старается не ввязываться в неприятности, опасаясь, что Красноклеймённые могут причинить вред его жене и детям.

Слухи. Потратив немного времени в общем зале и поболтав с горожанами, персонажи могут получить несколько хороших зацепок для исследования города и окрестностей. Среди слухов, которыми делятся ПМ, находящиеся в постоялом дворе Стоунхилл, есть следующее:

- Нарт, старый фермер: «Сестра Гараэль, которая надзирает за Святилищем Удачи, недавно покинула город на несколько дней, а затем вернулась раненной и изнурённой» (см. раздел «Святилище Удачи»).
- Эльза, болтливая официантка: «Даран Эдермат, владелец сада — бывший искатель приключений» (см. раздел «сад Эдермата»).
- Ланар, рудокоп: «Орки-налётчики были замечены в восточной части Триборской Тропы. Глава города ищет кого-нибудь, кто сможет прогнать их прочь» (см. раздел «ратуша»).
- Трилена, жена хозяина постоялого двора: «Тэл Дендрар, местный резчик по дереву, на прошлой декаде дал отпор Красноклеймённым, когда они пришли в его магазин и начали пялиться на его жену. Головорезы убили его. Несколько горожан

видели, как это произошло. Красноклеймённые забрали его труп, а его жена, дочь и сын теперь тоже пропали» (Трилене и другим горожанам неизвестно, что Красноклеймённые забрали жену и детей Тэла в своё тайное убежище).

- Пип, младший сын Тоблена: «Сын Квеллин Олдерлиф, Карп, сказал, что нашёл секретный туннель в лесу, и при этом Красноклеймённые чуть не поймали его» (см. раздел «Ферма Олдерлиф»).
- Фреда, ткачиха: «Красноклеймённые задирают каждое предприятие в городе, кроме Фандалинской Рудной Биржи. Они не хотят проблем с Хэлией Торнтон, которая управляет этой лавкой» (см. раздел «Фандалинская Рудная Биржа»).

Эти зацепки должны указать персонажам предстоящие возможности для приключений в окрестностях Фандалина. Кроме того, любой ПМ в постоялом дворе может сказать персонажам, что Красноклеймённые часто бывают в трактире Спящий великан в восточной части города, и что головорезы доставляют много проблем.

Припасы Бартена

Лавка Бартена — крупнейший торговый пост в Фандалине. Его стеллажи заполнены, по большей части, обычным товаром и материалами, включая заплечные сумки, походные кровати, верёвки, дорожные пайки. Это место открыто с рассвета до заката. Бартен не хранит оружия или доспехов, но персонажи могут приобрести здесь другое снаряжение, за исключением предметов, цена которых превышает 25 зм (смотрите цены в разделе «снаряжение» в книге правил). Нуждающимся в оружии или доспехах персонажам посоветуют посетить магазин Львиный Щит (смотрите соответствующий раздел).

Владельцем является Эльмар Бартен, худощавый и лысеющий доброжелательный и обходительный мужчина пятидесяти лет. Он держит на службе пару молодых помощников (Андер и Тистл), которые грузят и разгружают повозки, и которые встречают посетителей, когда Бартен отлучается.

Доставка припасов. Если персонажи начали приключение с сюжетной зацепкой «встретимся в Фандалине», их заданием является доставка повозки со снаряжением Бартену. Бартен заплатит оговорённую сумму (10 зм каждому персонажу) и заберёт повозку с грузом. Если персонажи расскажут ему о похищении Гандрена Роксикера, Бартен расстроится от этой новости и попросит отряд найти и спасти дварфа. Он считает Гандрена другом и будет взволнованно говорить об обнаружении затерянных рудников Фанделверского Пакта в близлежащих холмах. Если отряду ещё не известны подробности о руднике от Сильдара Холлвинтера, то персонаж, который успешно совершит проверку Интеллекта (История) со Сл 15, может получить информацию из первых двух абзацев раздела «предыстория», находящегося в начале приключения.

Бартен также упоминает, что два остальных брата Роксикера, Нандро и Тарден, разбили лагерь где-то за городом. Бартен не видел их уже декаду и ожидает, что братья заглянут «со дня на день», чтобы пополнить запасы. Бартен ещё не знает, что Тарден мёртв, а Нандро стал узником в руднике. См. подробности в части 4, разделе «пещера Морского Эха».

Новости Бартена. Если персонажи спросят у Бартена, как продвигается его дело, владелец лавки расскажет им, что Красноклеймённые создают трудности для всех, вымогая деньги с местных дельцов и наплевав на старосту. Если персонажи произведут впечатление людей, которые хотят с этим что-то сделать, он расскажет им, что Красноклеймённые часто посещают трактир Спящий великан.

Сад Эдермата

Даран Эдермат — бывший искатель приключений, который живёт в аккуратном маленьком доме среди яблоневого сада. Подтянутому серебряноволосому полуэльфу гораздо больше сотни лет. Даран — воин, служивший маршалом и герольдом в течение многих лет в землях побережья Дракона, расположенных далеко на юго-востоке. После выхода в отставку он вернулся в край Невервинтера, в свой родной дом.

Даран — член Ордена Перчатки, праведной организации, которая старается защитить любого от бесчинства злодеев. Орден постоянно хранит бдительность и готов карать зло, вершить правосудие и нести возмездие тому, кто пытается поработить или причинить вред другим. Хотя он больше не является действующим членом ордена, он следит за событиями, разворачивающимися вокруг Фандалина. Он рад поделиться новостями с другими искателями приключений, особенно с теми, кто кажутся добродетельными.

Даран обеспокоен деятельностью Красноклеймённых, и будет рад увидеть искателей приключений, которые смогли бы преподать урок головорезам. Он скажет персонажам, что настало время выступить кому-нибудь против Стеклянного Посоха, лидера Красноклеймённых. Даран знает, что Красноклеймённые околачиваются в трактире Спящий великан, но также он может рассказать, что главное убежище Красноклеймённых находится под поместьем Тресендаров, в руинах восточной части города (смотрите раздел «тресендарское поместье» для получения дополнительной информации).

Задание: Проблема Старой Совы. От старателей с холмов, расположенных к северо-востоку от Фандалина, Даран услышал истории, что кто-то ведёт раскопки в руинах, известных как Колодец Старой Совы. Тревожно то, что несколько старателей сообщили, как бежали из этой области, преследуемые нежитью. Даран просит персонажей посетить руины, расположенные на северо-востоке в паре дней пути от Фандалина, и выяснить, кто там находится, и что он замышляет. Даран знает, что руины — останки старой сторожевой башни древней магической империи, известной как Нетерил, и он беспокоится, что в них может быть сокрыта опасная магия. Если отряд займётся выполнением этого задания, смотрите раздел «Колодец Старой Совы» (страница 29).

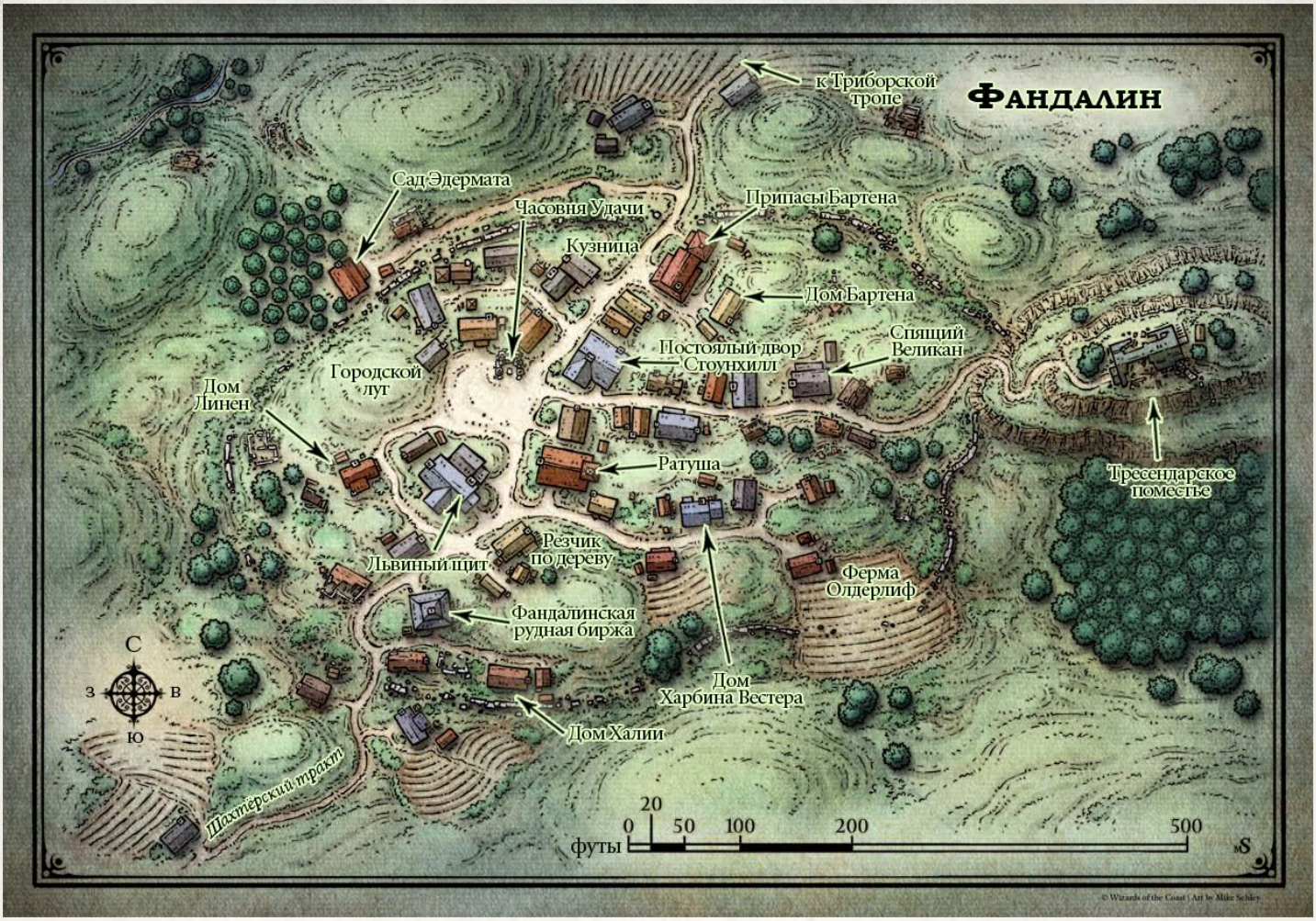
Вступление в Орден перчатки

Если отряд разберётся с бандой Красноклеймённых и исследует Колодец Старой Совы, Даран Эдермат обратится к некоторым членам отряда с предложением вступить в Орден Перчатки. Он будет говорить с теми, кто является примером добродетелей ордена, таких как честь и бдительность. Если персонаж соглашается, Даран присваивает ему титул Кавалера.

Магазин Львиный щит

Над дверью этой скромной лавки висит деревянный знак в форме щита с нарисованным на нём синим львом.

Это здание находится в собственности Львиных Щитов, торговой кампании, основанной в городе Яртар, расположенном более чем в ста милях на восток. Они



отправляют продукцию ремесленников в Фандалин и другие небольшие поселения по всему региону, но этот аванпост сильно пострадал от разбоя. Последний караван Львиных Щитов, следующий в Фандалин, так и не прибыл (он был атакован, и его груз был захвачен гоблинами Каменной Пасти).

Хозяин лавки в Фандалине — острая на язык женщина тридцати пяти лет по имени Линен Грейвинд. Она знает, что разбойники совершили нападение на караван Львиных Щитов, но она не знает, кто именно виновен в этом.

В задней комнате Линен хранит запас доспехов и оружия, который предусмотрен на продажу заинтересованным покупателям (смотрите цены в разделе «снаряжение» в книге правил). Однако совесть не позволит Линен продать оружие тем, кто по её мнению может представлять угрозу городу. Среди тех, с кем она отказалась вести дела, оказались Красноклеймённые. Она предупреждает персонажей о том, что головорезы опасны, и советует обходить стороной трактир Спящий великан.

Возвращение товаров. Если персонажи вернут украденные товары, найденные в области 8 убежища Каменных Пастей (или, если они оставили груз, но сообщат, где его можно найти), Линен даёт им вознаграждение в 50 зм и обещание помочь искателям приключений любым возможным способом.

Фандалинская рудная биржа

Рудная Биржа — это торговая лавка, где местные шахтёры взвешивают, оценивают и продают свои ценные находки. За отсутствием какого-либо лорда или представителя власти, биржа также служит в качестве неофициального архива, где регистрируются заявления прав на участки в этой местности. В Фандалине нет настоящей «золотой лихорадки», но в близлежащих ручьях и долинах сокрыто достаточно богатств, чтобы обеспечить наличие большого количества независимых старателей.

На бирже можно встретить людей, которые проводят много времени в окрестностях Фандалина. Глава гильдии рудокопов — амбициозная и расчётливая женщина по имени Халия Торнтон. В своих попытках сделать Рудную Биржу органом правящей власти, она выступает в значительно большей роли, чем просто торговец. Также она является агентом Жентарима, могущественной организации, которая стремится установить тайный контроль на Севере посредством богатства и влияния. Халия постепенно движется к тому, чтобы взять Фандалин под свой контроль, и может стать ценным покровителем для персонажей, если они не будут переходить ей дорогу.

Халия не знает расположение Замка Каменной Пасти, но она слышала, что у Красноклеймённых есть гоблин-прислужник, который может знать. Она использует эту информацию с целью убедить персонажей помочь ей расправиться с Красноклеймёнными.

Задание: Предложение работы от Халии. Если Халия считает, что способна манипулировать действиями персонажей, она объясняет, что Красноклеймённые являются проблемой. Она сообщает, что головорезы околачиваются в трактире Спящий великан, и что у них есть логово под Трессендарским поместьем на восточной окраине города. Затем она предлагает персонажам 100 зм за ликвидацию лидера Красноклеймённых, которого преступники называют Стеклянным Посохом, и за любые записи, найденные в его покоях. Халия не открывает свои истинные мотивы взять управление Красноклеймёнными на себя. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15 открывает, что у неё есть скрытые мотивы желать смерти лидера Красноклеймённых.

Вступление в Жентарим

Если отряд устранит лидера Красноклеймённых, то Халия Торнтон обращается к некоторым членам группы, чтобы призвать их присоединиться к Жентариму. Она говорит с теми, кто разделяет стремления Жентарима к богатству и власти. Даже если отряд уничтожит банду Красноклеймённых, Халия все ещё может сделать своё предложение с целью заручиться поддержкой новых друзей (и шпионов) в отряде. Если персонаж соглашается, Халия даёт ему титул Клыка.

Ферма Олдерлиф

Квеллин Олдерлиф — мудрая женщина полуросли сорока пяти лет, которая является трудолюбивым фермером и, кажется, знает всё, что происходит в городе. Она гостеприимна, и охотно позволит персонажам ночевать на её сеновале, если они не хотят останавливаться в постоялом дворе Стоунхилла.

История Карпа. Сын Квеллин по имени Карп — энергичный и развитый не по годам мальчик десяти лет. Он одержим идеей стать искателем приключений, и хочет поделиться историей, как он нашёл скрытый в зарослях туннель, когда играл в лесу возле Тресендарского поместья. Пара «больших уродливых бандитов» вышла из туннеля, когда он был там. Красноклеймённые не заметили его, но он чуть не попался. Карп думает, что у разбойников есть тайное логово под старым особняком. Он может отвести персонажей к туннелю или указать, как туда пройти. Туннель ведёт к области 8 убежища Красноклеймённых.

Задание: Друид Рейдот. Квеллин давно дружит с друидом по имени Рейдот. Если она узнает, что персонажи ищут местонахождение особых мест, как например, Замка Каменной Пасти или Пещеры Морского Эха, она предложит им встретиться с Рейдотом и попросить его о помощи, «так как нет ни дюйма земли, которую он бы не знал». Она рассказывает персонажам, что Рейдот недавно отправился к руинам поселения, называемого Громодеревьем[8], к западу от Невервинтерского леса. Руины расположены в пятидесяти милях к северу-западу от Фандалина, и Квеллин указывает направление, следуя которому персонажи легко смогут найти это место. Если отряд возьмётся выполнять это задание, смотрите раздел «руины Громодеревья» (страница 30).

Часовня Удачи

Единственным храмом в Фандалине является маленькая часовня, построенная из камней, взятых с ближайших руин. Она посвящена Тиморе, богине удачи и фортуны.

За часовней присматривает учёная-аколит Сестра Гараэль — пылкая молодая эльфийка, отчаявшаяся когда-либо избавить Фандалин от Красноклеймённых. Сестра Гараэль является членом Арфистов — разрозненной сети искателей приключений и шпионов, которые отстаивают равенство и тайно выступают против угнетения властями. Арфисты собирают информацию по всей земле, чтобы противостоять тиранам и любым лидерам, правительствам или группам, которые становятся слишком сильными. Они помогают слабым, бедным, и угнетённым. Сестра Гараэль регулярно отчитывается перед своими руководителями о событиях, происходящих внутри и в окрестностях Фандалина.

Задание: Сделка с баньши. Недавно руководители Гараэль попросили её выполнить одну деликатную миссию. Они хотели, чтобы эльфийка убедила баньши по имени Агата[9] ответить на вопрос о книге заклинаний. Гараэль разыскала Агату в её логове, но существо не стало ей помогать.

Гараэль нуждается в посреднике, чтобы преподнести Агате подходящий дар — украшенный драгоценными камнями серебряный гребень, и убедить существо рассказать о том, что оно знает о местонахождении книги заклинаний, принадлежащей легендарному магу по имени Боуджентл. Сестра Гараэль верит, что тот, кто сможет потешить самолюбие Агаты, способен выменять гребень на ответ. Она предлагает задание персонажам за вознаграждение в виде трёх *зелий лечения*. Если отряд возьмётся за это задание, смотрите раздел «Кроличья Ягода и логово Агаты» (страница 28).

Присоединение к Арфистам

Если отряд поможет Гараэль узнать судьбу книги заклинаний Боуджентла, то эльфийка обратится к некоторым членам группы с предложением вступить в ряды Арфистов. Она будет говорить с теми, кто послужит примером добродетелей и обладает желанием изменять этот мир к лучшему посредством информации и секретности. Если персонаж согласен, сестра Гараэль присуждает ему титул Наблюдателя.

Спящий Великан

Этот захудалый, расположенный в конце главной улицы Фандалина, трактир — грязная и опасная дыра. Здесь часто гостят Красноклеймённые, а управляет им неприветливая женщина-дварф по имени Гриста. Если персонажи решат посетить это место, начните сцену «Красноклеймённые Головорезы».

Ратуша

У ратуши прочные каменные стены, двускатная деревянная крыша, и колокольня у задней стены. На доске рядом с входной дверью висит объявление, написанное на Общем языке. В нём говорится: «НАГРАДА! Орки около Вершины Виверны! Те, кто осмелятся дать отпор угрозе орков, должны получить сведения в здании». На объявлении стоит городская печать и неразборчивая подпись.

В Фандалине нет действующего правительства, но горожане каждый год избирают старосту. Староста выступает в качестве судьи по мелким делам и ведёт реестр различных административных записей. Нынешним старостой является банкир по имени Харбин Вестер — жирный, напыщенный старый дурак. Вконец запуганный Красноклеймёнными, он утверждает, что они «просто гильдия наёмников», и что «от них на самом деле не так уж и много проблем».

В ратуше есть небольшая, но исправная тюрьма в подвале. В тюрьме две камеры, ключи от которых Харбин носит собой.

Задание: Проблема с орками. Харбин ищет кого-нибудь, кто отправится на восток по Триборской тропе, где, по сообщениям путешественников, обосновалась банда орков у самой Вершины Виверны. Он предлагает 100 зм любой группе, которая решит проблему. Если отряд возьмётся выполнять это задание, смотрите раздел «Вершина Виверны» (страница 35).

Задание: Найти Замок Каменной Пасти. После отдыха в постоялом дворе Стоунхилл Сильдар Холлвинтер отправляется в ратушу и рассказывает, кем он является. Как агент Альянса Лордов, он желает установить закон и порядок в Фандалине. Для достижения этого он хочет найти затерянный рудник Пещеры Морского Эха и помочь братьям Роксикерам возобновить производство в нём, веря, что процветание

региона поможет вернуть город к цивилизованной жизни.

Сильдар также призывает персонажей продолжить преследование гоблинов Каменной Пасти. Он предлагает отряду награду в 500 зм, если они смогут найти Замок Каменной Пасти и победить или прогнать вождя племени. Сильдар предполагает, что отряд может найти замок, разведывая земли вдоль Триборской тропы, в поисках ещё одной засады (смотрите «сцены в дикой местности» в разделе «Триборская тропа» части 3).

Задание: Найти Ярно. После опроса нескольких местных жителей Сильдар узнаёт, что Ярно Альбрек, соратник Альянса Лордов, исчез порядка двух месяцев назад вскоре после прибытия в Фандалин, исследуя область около Тресендарского поместья. Сильдар просит персонажей исследовать поместье и окрестности, чтобы найти и вернуть Ярно или то, что от него осталось. Сильдар описывает Ярно как низкорослого темнобородого человека-волшебника тридцати с лишним лет.

Сильдару не известно, что это Ярно создал банду Красноклеймённых, став её лидером, и взял псевдоним Стеклянный Посох, чтобы скрыть свою личность (Красноклеймённые зовут его так потому что он носит с собой стеклянный посох). После того, как Сильдар узнает правду о Ярно, он пожелает доставить пленного волшебника в Невервинтер лично, чтобы тот предстал перед судом высшей власти. Независимо от судьбы Ярно, Сильдар вознаграждает отряд 200 зм за устранение угрозы Красноклеймённых.

Вступление в Альянс Лордов

Если отряд устранит угрозу гоблинов в Замке Каменной Пасти или раскроет предательство Ярно, Сильдар Холлвинтер обратится к некоторым членам группы с предложением присоединиться к Альянсу Лордов. Он говорит с теми, кто желает своими активными действиями сделать цивилизованный мир безопаснее. Если персонаж соглашается, Сильдар Холлвинтер присваивает ему титул Мантии.

Тресендарское поместье

Напоминая скорее замок, чем дом, Тресендарское поместье располагается на восточной окраине города на пологом холме, стоящем среди деревьев и зарослей кустарника. Древнее поместье давно заброшено, но его подвалы превратились в крепость Красноклеймённых. Если персонажи станут исследовать это место, то найдут вход в убежище Красноклеймённых.

Красноклеймённые Головорезы

В течение дня или около того по прибытии искателей приключений в Фандалин, столкновение с Красноклеймёнными становится неизбежным. Это может произойти различными способами:

- После разговора с несколькими ПМ, персонажи решили бросить вызов Красноклеймённым в трактире Спящий великан.
- Персонажи решили исследовать Тресендарское поместье. Пропустите сцену и следуйте прямо к разделу «убежище Красноклеймённых».
- Если персонажи не проявляют никакого интереса к Красноклеймённым, банда головорезов сама разыщет их и устроит потасовку на улице. Начните сцену, как только персонажи покинут одну из локаций города.

Противостояние

Если персонажи столкнутся с Красноклеймёнными в Спящем великане, прочтите:

> Спящий великан — обветшалая питейная в восточной части города. Четверо верзил заняли крытую веранду, усевшись на пустые бочки от эля и прислонившись к стене. Все как один одеты в грязно-алые плащи, по мере вашего приближения их угрюмые взгляды останавливаются на вас.
>
> Один из бандитов сплёвывает на землю. «Так, так, — хрипло произносит он. — А вот и целая стая маленьких щеночков. Что вам нужно, щеночки? Пришли сюда полаять на нас?»

Если Красноклеймённые столкнулись с персонажами на улице, прочтите:

> Когда вы выходите на улицу, вы видите четверых вооружённых верзил, поджидающих вас. Каждый из них одет в грязно-красный плащ, их руки лежат на оружии, а взгляды уставлены на вас.
>
> Один из головорезов сплёвывает на землю. «Пора бы вам двигать отсюда своей дорогой, чужаки. Давайте-ка сюда своё барахлишко и проваливайте из города к чёртовой матери».

Продолжайте оскорбления и травлю столько, сколько сочтёте нужным. Красноклеймённые нападут через раунд или два, если персонажи не сделают этого первыми. Ни одна из сторон не считается застигнутой врасплох, так как всем очевидно, что назревает драка.

Группа противников состоит из четырёх **Красноклеймённых головорезов**. Если трое из них будут повержены, последний побежит к Тресендарскому поместью.

Дальнейшие события

Пленённые или очарованные персонажами Красноклеймённые могут сообщить полезную информацию (смотрите врезку «что знают Красноклеймённые» на странице 20). Староста Харбин Вестер не захочет держать Красноклеймённых в заключении пока не будет знать, что вся банда уничтожена, но персонажи могут легко убедить или запугать его, чтобы запереть любого пленного, которого они захватят, по крайней мере, на несколько дней.

Если персонажи убьют головорезов, большинство горожан будет им благодарно. Единственным исключением является староста, который боится мести Красноклеймённых. Харбин не пытается наказать персонажей, но предупреждает их, чтобы они не создавали лишних неприятностей.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если они победят головорезов.

Нуждаются ли игроки в направлении?
После сцены «Красноклеймённые головорезы» игроки должны понять, что пришло время разобраться с остальной бандой. Если они не считают, что исследование убежища Красноклеймённых должно быть их следующим шагом, один из ПМ, с которым они уже встречались в городе, напрямую выскажет такое мнение и укажет в сторону Тресендарского поместья.

Если игроки захотят исследовать другие зацепки в окрестностях, то перейдите сразу к части 3 приключения, и пусть головорезы подождут. В следующий раз, когда персонажи вернутся в Фандалин, сделайте так, чтобы стало ясно, что Красноклеймённые создают ещё больше проблем, и что с ними необходимо покончить.

Убежище Краснoклеймённых

Логово Красноклеймённых в Фандалине представляет собой подземный комплекс, расположенный под Тресендарским поместьем. До того как поместье было разорено, его подвалы служили безопасным местом хранения запасов еды и воды на случай, если поместье будет атаковано, в то время как прилегающий склеп предоставлял пристанище умершим членам семьи Тресендар. С тех пор Красноклеймённые переоборудовали подвалы, добавив загоны для рабов, мастерские и бараки.

Если персонажи начинают самостоятельно исследовать Тресендарское поместье, они войдут в подземелье через область 1. Если же они следуют за Карпом Олдерлифом через обнаруженный мальчиком секретный туннель, то они попадут в подземелье через область 8.

Особенности местности

Убежище состоит из качественно выложенных подземных комнат с полами из каменных плит и стенами из каменных блоков. Западная часть комплекса расположена ниже восточной, они соединены лестницами, спускающимися по пути следования персонажей.

Потолки. Высота коридоров и комнат составляет 10 футов, если не указано иное.

Двери. Все двери сделаны из дерева с железными ручками, петлями и встроенными замками. Они не заперты, если в тексте не указано иное. Ярно Альбрек (область 12) и медвежатник по имени Моск (область 9) носят с собой железные ключи, открывающие и закрывающие любую дверь в подземелье.

Запертая дверь может быть взломана воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости со Сл 10. Дверь также может быть выломана при успешной проверке Силы со Сл 20.

Секретные двери. Буква «S» на карте Убежища Красноклеймённых указывает расположение секретных дверей.

Секретные двери сделаны из камня и сливаются с окружающими стенами. Без активного поиска секретную дверь можно заметить только на расстоянии не более 10 футов при значении пассивной Мудрости (Внимательность) 15 или выше. Если персонаж тратит время на осмотр стены, он может найти секретную дверь при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10. Секретные двери не заперты и держатся на скрытых железных петлях.

Свет. Большинство помещений ярко освещены масляными лампами, закреплёнными на стенах, которые при необходимости заправляются каждые несколько часов.

Что знают Красноклеймённые

Если персонажи очаруют или успешно допросят любого Красноклеймённого, то смогут узнать место расположения их убежища под Тресендарским поместьем, а также следующую полезную информацию:

- Лидером Красноклеймённых является человек волшебник, которого называют Стеклянным Посохом из-за того, что его волшебный посох сделан из стекла (только Ярно Альбрек и Чёрный Паук знают настоящее имя Стеклянного Посоха). Комнаты Стеклянного Посоха расположены в западной части убежища (области 11 и 12).
- Таинственная личность, называемая Чёрным Пауком, по неизвестным причинам наняла Красноклеймённых отпугивать искателей приключений и устрашать местных жителей. Чёрный Паук послал медвежатников в подкрепление Красноклеймённым (смотрите область 9).
- Нижняя часть комплекса охраняется отвратительным «одноглазым монстром» (смотрите область 8).
- У Красноклеймённых есть несколько пленников, содержащихся «возле старых склепов», охраняемых скелетами (области 4 и 5).

1. Подвал

Беглое исследование окрестностей поместья показывает, что здесь нет никого, однако множество следов ведёт к каменной лестнице, находящейся рядом с руинами большой кухни. Внизу лестницы расположена незапертая дверь, ведущая в подвал.

Когда персонажи откроют дверь, прочтите следующее:

> За дверью находится площадка пятифутовой ширины, располагающаяся на высоте пятнадцати футов внутри большого подвала, от неё в обе стороны ведут каменные ступени, спускающиеся до пола через два коротких пролёта. Ещё одна дверь находится под лестницей и ведёт на север. Большой каменный резервуар с водой занимает западную часть комнаты, стены которой уставлены бочками.

Это помещение напоминает большой склад, как раз такой, какой можно было бы ожидать найти под старинным поместьем. Красноклеймённые хотят сохранить своё убежище в тайне, так что ничего кроме бочек, наполненных свежей провизией, не выдаёт их присутствие.

В бочках находится солёная свинина, говядина, мука, сахар, яблоки и пиво. При тщательном обыске шум передвигаемых бочек привлечёт внимание Красноклеймённых из области 2.

Резервуар с водой. Этот чистый прямоугольный резервуар наполнен холодной питьевой водой. Глубина его составляет 10 футов, и он окружён 2-футовыми бортиками (так что дно резервуара находится на глубине 8 футов от пола). Сточные трубы, опускающиеся с крыши старого особняка, наполняют резервуар водой.

Непромокаемая сумка висит на погруженной в воду верёвке у южной стены бассейна, на глубине примерно 2 футов от поверхности воды. Её не заметить с поверхности при беглом осмотре, но можно обнаружить при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15 или автоматически, если персонаж обшаривает резервуар шестом или спускается в резервуар. В сумке спрятаны некоторые ценные предметы (смотрите раздел «сокровища»).

Секретная дверь. Секретная дверь находится в юго-западном углу комнаты. Смотрите раздел «особенности местности» для получения дополнительной информации о секретных дверях.

Дальнейшие события

В этой области нет ни чудовищ, ни злодеев, однако головорезы из области 2 заметят персонажей, если те будут издавать много шума. В этом случае разбойники прокрадутся в комнату и застанут врасплох тех персонажей, которые не услышат их приближение (смотрите «захват врасплох» в книге правил). Если двое головорезов будут повержены, то последний, убегая, может раскрыть местонахождение секретной двери.

Сокровища

В непромокаемой сумке, спрятанной в резервуаре с водой, находится: *зелье лечения*, *зелье невидимости*, 50 зм и комплект обычной чистой одежды путешественника. Это набор для побега, который Ярно хранит здесь на случай возникновения чрезвычайной ситуации.

2. Бараки

У большинства Красноклеймённых есть ночлег в Фандалине. Эти бараки — хорошее место, чтобы залечь на дно после выколачивания денег у местных рудокопов и торговцев пушниной.

Это помещение больше похоже на обычную кладовую, которую ввиду необходимости стали использовать в качестве жилого помещения. Две двухэтажных койки стоят у стены рядом с дверью, а бочки и ящики заполняют южную половину комнаты.

Трое **Красноклеймённых головорезов** отдыхают в этой комнате. Если они услышат шум в области 1 (в том числе громкие голоса или звуки перекатываемых бочек), они приготовятся к бою и попытаются застать незваных гостей врасплох.

Бочки в этой комнате содержат такую же провизию, как и в области 1.

Сокровища

Все трое Красноклеймённых носят поясные кошели. В первом находится 16 см и 7 зм, во втором — 12 см и 5 зм, и в третьем — 15 эм и два граната (по 10 зм каждый). Кроме того, с коек свисают три грязно-алых плаща.

Награждение опытом

Разделите 300 опыта между персонажами, если они победят головорезов.

3. Коридор с ловушкой

Эта область была частью подвальных помещений Тресендарского поместья. Красноклеймённые создали скрытую яму-ловушку, выкопав землю под каменными плитами.

Толстый слой пыли лежит на плитах мрачного коридора. Стены украшены искусственными колоннами, расположенными через каждые десять футов, а двойные двери в западном конце коридора обшиты позеленевшими от времени медными пластинами. Рельефная резьба, украшающая двери, изображает скорбящего ангела.

Яма-ловушка в середине коридора скрыта под фальшивым полом, состоящим из непрочных каменных плит, положенных поверх подломленных досок. Плиты и доски рухнут под весом в 100 или более фунтов. Внимательно осматривающий коридор персонаж может обнаружить скрытую яму при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15. Успешная проверка также позволяет заметить узкие уступы по краям ямы. Существо, которое пытается обойти яму по одному из этих уступов, должно совершить успешную проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10.

Существо, которое активирует ловушку или провалило проверку Ловкости, пытаясь пройти по краю, должно совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл 15, чтобы ухватиться за край ямы. В случае провала спасброска существо падает с высоты 20 футов на земляной пол ямы, получая дробящий урон 2к6 и сбиваясь с ног.

Награждение опытом

Разделите 100 опыта между персонажами, если группа обойдёт ловушку или переживёт её воздействие.

4. Тресендарский склеп

Старейшины давно ушедшей семьи Тресендар были когда-то похоронены в этой усыпальнице.

В пыльном склепе стоят три больших каменных саркофага, к каждому из которых прислонено по человеческому скелету, одетому в остатки изъеденных ржавчиной доспехов. Декоративные колонны вдоль стен выполнены в форме раскинувших ветви дубов. Двойная дверь в юго-восточном углу комнаты обшита потускневшими медными пластинами.

Три **скелета** являются нежитью и атакуют любое существо, которое входит в пространство 10 футов от двери, ведущей к области 5 или двери, ведущей к области 6, если это существо не одето в алую мантию Красноклеймённых и не говорит пароль «Иллефарн» (название древнего эльфийского народа, который когда-то населял большую часть побережья Меча).

На каменных крышках каждого саркофага вырезаны изображения погребённых в них людей — двое мужчин и одна женщина, все благородного происхождения. Если открыть гробницы, внутри будут лежать гниющие кости и обрывки одежды; смотрите также раздел «сокровища».

Дальнейшие события

Сражение в этой комнате предупреждает Красноклеймённых в области 5 о том, что к ним приближаются неприятности.

Сокровища

В каждом саркофаге среди костей находится платиновый перстень с печаткой (50 зм).

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если отряд победит скелетов.

5. Загоны для рабов

В течение последних двух месяцев Красноклеймённые похищали путешественников и держали их в загонах до тех пор, пока не продавали в рабство.

Длинная комната разделена на три зоны железными решётками, отгораживающими северную и южную часть. Грязная солома покрывает пол камер, навесные двери которых сдерживаются цепями и замками. В южной клетке заключены две растрёпанные женщины, а в северной находится мальчик. Узники одеты в простые серые туники, а на их шеи надеты железные ошейники.

Ворох одежды небрежно свален кучей у противоположной от входа стены.

Два **Красноклеймённых головореза** в алых плащах стоят на страже, хотя большую часть своего времени они проводят, дразня несчастных узников (смотри раздел «пленники»). Если они услышат звуки сражения в области 5, то займут позиции у стен по сторонам от двери, надеясь застать незваных гостей врасплох. Пленники слишком запуганы, чтобы предупредить персонажей или позвать на помощь.

Сваленная кучей одежда принадлежит множеству пленников, которые здесь были заключены за последние два месяца, если судить по размеру кучи — по крайней мере, дюжине человек.

Двери камер. Двери камер оснащены простыми замками, для взлома которых требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 10. Двери также могут быть выбиты при успешной проверке Силы со Сл 22.

Пленники

Трое заключённых здесь людей — **обыватели**: Мирна Дендрар и двое её детей — тринадцатилетний Нарс и восемнадцатилетняя Нильса. Несколько дней назад Красноклеймённые убили мужа Мирны, Тэла за неповиновение (его труп можно найти в области 8). В ту ночь банда вернулась и похитила семью из их дома в Фандалине. Разбойники планируют продать пленных в рабство.

Дендрары благодарны персонажам за своё спасение, но они ничего не могут рассказать об убежище Красноклеймённых. Всё что они знают — это то, что их главарь — волшебник (хотя они не встречались с ним, и не знают его имени), и что ему служат «большие, покрытые мехом чудовища с большими ушами» (медвежатники).

Побочное задание: Фамильная драгоценность Мирны. Хотя у её семьи нет ничего, что можно было бы предложить в качестве награды, Мирна сообщает персонажам, что она знает, где спрятана фамильная драгоценность. Когда Мирна была молодой девушкой, она вместе с семьёй бежала из Громодеревья после того, как нежить захватила этот город. Её семья владела алхимической лавкой, внутри которой под стеллажом было спрятано изумрудное ожерелье. Она никогда не осмелится вернуться туда и забрать его. Лавка находится в юго-восточной части Громодеревья. Если персонажи решат исследовать руины города, смотрите часть 3 приключения.

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если группа победит головорезов. Разделите ещё 100 опыта между персонажами, если Дендрары вернутся в город живыми.

6. Оружейная

Дверь в эту комнату заперта снаружи. Напротив неё находится секретная дверь, которая ведёт к области 7. Для получения дополнительной информации о запертых и секретных дверях смотрите раздел «особенности местности» (страница 20).

Оружейные стойки расположены вдоль стен этой комнаты. На них установлены копья, мечи, арбалеты и болты. Дюжина грязно-красных плащей свисает с крючков у двери.

У Красноклеймённых есть амбициозные планы по увеличению численности их банды в ближайшем будущем, так что они пытаются накопить оружие и доспехи.

На оружейных стойках находятся: двенадцать копий, шесть коротких мечей, четыре длинных меча, шесть лёгких арбалетов и восемь колчанов по двадцать арбалетных болтов в каждом.

7. Склад и рабочая зона

В этой комнате Красноклеймённые инвентаризируют украденные товары и либо отправляют их через пещеру на юге, либо упаковывают для хранения в убежище.

Эта область находится в конце большой естественной пещеры, но её стены облицованы каменными блоками, а пол покрыт плитами. Несколько бочек стоят у стен вместе с пустыми ящиками, соломой для упаковки, молотками, ломами и гвоздями.

Пещера тянется на юг. Вы можете разглядеть несколько проходов, ведущих из пещеры, и что-то похожее на глубокий ров или разлом в полу.

В этой комнате находятся две секретные двери: одна ведёт к области 6, а другая к области 12. Смотрите раздел «особенности местности» (страница 20) для получения дополнительной информации о секретных дверях.

Сокровища

Большинство провизии и товаров не представляют никакой ценности, однако здесь можно найти тридцать бобровых шкур (2 зм каждая). Их забрали несколько дней назад с разграбленного на Триборской тропе каравана.

8. Разлом

Персонажи могут попасть в эту область одним из трёх способов: через коридор из области 1, через склад в области 7, или с юга через грубо обтёсанный туннель, который продолжается за картой примерно на сто футов и заканчивается в лесу южнее Тресендарского поместья. Туннель является отличным способом для незаметной переправки людей и товаров из Фандалина, и идеально служит банде работорговцев и воров.

Холодный ветерок овевает большую естественную пещеру, принося с собой слабый запах разлагающейся плоти. Разлом делит пещеру пополам, по обе стороны от него расположены две неровные каменные колонны, поддерживающие двадцатифутовый потолок. Два изогнутых аркой деревянных моста пересекают расщелину.

Страж этой пещеры — **нотик** — безумное подземное чудовище, жаждущее плоти. Это существо, привлечённое слабым магическим эффектом, исходящим из разлома, уже обитало здесь, когда пришли Красноклеймённые. Ярно удалось договориться с чудовищем, убедив его помогать охранять подземелье в обмен на сокровища и периодические подношения в виде свежего мяса. Тем не менее, нотик ведёт себя непредсказуемо.

Нотик скрывается в западной части пещеры неподалёку от одного из мостов. Если он замечает чужаков, входящих в пещеру, он прячется за одной из огромных каменных колонн и наблюдает за ними, пытаясь использовать Мистическую проницательность (смотрите блок статистики существа), чтобы узнать секреты персонажей.

Нотик общается при помощи телепатии. Будучи обнаруженным, он предпочтёт торговаться, и за хорошую награду, например, обещание пищи, готов предать Красноклеймённых. Когда будете отыгрывать нотика, попробуйте говорить шёпотом, периодически хихикайте как сумасшедший и произносите бредовые фразы. Обязательно упомяните, что существо на самом деле не говорит, а скорее наполняет головы персонажей мерзким бормотанием и требованием пищи. Нотик знает всё, что знают Красноклеймённые; смотрите врезку «что знают Красноклеймённые» на странице 20.

Мосты. Мосты сделаны из деревянных досок, и у них нет перил. Южный мост специально подпилен и обвалится, когда существо весом более 50 фунтов будет двигаться по нему. Персонаж, стоящий рядом с мостом, может понять, что конструкция ненадёжна при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 15. Любое существо, используя действие, может выбить один из концов любого моста, обрушив его в разлом.

Разлом. Ширина этого ущелья с крутыми склонами составляет от 5 до 10 футов, а глубина — 20 футов. По её неровным стенам можно легко подняться без проверок характеристик. Существо, которое падает в разлом, получает дробящий урон 2к6, приземляясь ничком на груду валунов, которые считаются труднопроходимой местностью (смотрите «труднопроходимая местность» в книге правил).

На дне разлома чувствуется неестественный холод. При использовании заклинания *обнаружение магии* можно увидеть, что от этой области исходит слабая аура некромантии. Магия влияет на всю органическую материю в разломе, в результате чего та стареет и разлагается в два раза медленней.

В настоящее время на дне разлома, среди сломанных и обглоданных костей, лежит объеденное тело Тэла Дендрара — резчика по дереву из Фандалина, убитого Красноклеймёнными. Преступники оставили его труп здесь, чтобы накормить нотика.

Сокровища

Нотик хранит накопленное имущество в обшарпанном деревянном сундуке, спрятанном среди валунов на дне разлома под северным мостом. Сундук невозможно увидеть с края разлома, но любой персонаж, спустившийся вниз, сразу заметит его. В сундуке находится 160 см, 120 зм, пять кусков малахита (по 15 зм каждый), два *зелья лечения*, и *свиток гадания*.

В сундуке также лежит *длинный меч +1* в инкрустированных серебром ножнах. На мече выгравировано имя «Коготь», а рукоять выполнена в форме хищной птицы с распростёртыми крыльями. Когда-то этот меч принадлежал великому рыцарю по имени Алдит Тресендар, известному как Чёрный Ястреб. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (История) со Сл 15 опознает меч и вспоминает эти сведения.

Сэр Алдит умер, сражаясь с орками, которые напали через скрытые пещеры под его усадьбой. Коготь затерялся здесь, пока нотик не нашёл его.

Награждение опытом

Разделите 450 опыта между персонажами, если группа победит нотика или договорится с ним.

Нотик

9. Бараки охраны

Персонаж, который прислушается у двери, ведущей в эту комнату, при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10 услышит несколько грубых голосов, отдающих унизительные приказы на гоблинском языке, такие как «лижи пол!» и «кувыркнись как собака!». Это медвежатники издеваются над своим рабом-гоблином.

> В бараках находятся четыре грубо сделанные деревянные койки, сваленные в кучу одеяла, и повсюду разбросана грязная посуда. Сильный запах немытых тел и гнилого мяса наполняет воздух. Трое высоких, покрытых шерстью гуманоидов развалились среди этого беспорядка, выкрикивая приказы жалкому мелкому гоблину, который унижается, развлекая их. Из-за вашего внезапного появления гоблин падает в обморок.

В комнате находятся три **медвежатника** и один **гоблин**. Гоблин, которого зовут Друп, падает без сознания при виде группы, но любое существо может действием разбудить его. В противном случае Друп остаётся без сознания в течение 1к10 минут.

Медвежатники работают на Чёрного Паука и посланы сюда, чтобы помогать Ярно держать Красноклеймённых и жителей Фандалина в узде. Их лидера зовут Моск. Он носит украшенную драгоценными камнями глазную повязку, хотя у него есть оба глаза. Моск носит повязку, потому что думает, что это круто выглядит.

Медвежатники избегают общества людей Красноклеймённых. Если персонажи носят алые плащи, взятые где бы то ни было, медвежатники предположат, что они служат Ярно. Умные персонажи смогут даже убедить медвежатников помочь разобраться с «предателями» или «самозванцами» в других областях подземелья. Если вам кажется, что игрокам не удаётся отыгрывать обман, вы можете попросить персонажа, который больше всех говорит, совершить проверку Харизмы (Обман) со Сл 15, чтобы убедить медвежатников сделать то, что нужно отряду.

Отыгрыш Друпа

Гоблин, Друп, не представляет никакой угрозы для отряда. Он запуган медвежатниками и исполняет их приказы, пока не придёт кто-нибудь более сильный.

Если Друп приходит в сознание во время боя, он прячется и избегает драки. Он настолько труслив, что если ему прикажут сражаться, то он будет делать это с помехой (описано в книге правил).

Друп знает общий план убежища Красноклеймённых, а также расположение всех секретных дверей и ловушек. Сам он не собирается делиться информацией, однако, если спросить, он будет стараться вспомнить всё, что только сможет, лишь бы быть полезным отряду. Некоторые детали Друп может упустить или перепутать. Он же гоблин, в конце концов.

Если медвежатники будут убиты, Друп попытается втереться в доверие к отряду. Он не помнит маршрут к Замку Каменной Пасти, но знает, что это где-то в лесу к северу от Фандалина. Он также знает, что гоблины Каменной Пасти патрулируют окрестности Фандалина, и предполагает, что персонажи смогут захватить патруль, чтобы узнать больше о замке.

Персонажи могут решить некоторое время держать Друпа при себе. Смотрите советы о том, как отыгрывать Друпа в качестве члена отряда, в разделе «ПМ как члены отряда» (страница 11).

Дальнейшие события

Медвежатники — единственные в убежище Красноклеймённых, кто знает расположение Пещеры Морского Эха. Однако они не будут раскрывать эту информацию, так как Чёрного Паука они боятся больше, чем персонажей.

Медвежатники также знают расположение Замка Каменной Пасти, но опять же, так легко они не будут раскрывать эту информацию. Персонаж, который допрашивает пленного медвежатника, может добыть эту информацию, совершив успешную проверку Харизмы (Запугивание) со Сл 15.

Сокровища

В поясной сумке Моск держит 33 см, а также он носит глазную повязку из чёрной кожи с полудрагоценными камнями (50 зм). Ещё у него есть железный ключ, который открывает и закрывает любые двери в убежище Красноклеймённых.

Награждение опытом

Разделите 600 ОП поровну между персонажами, если партия победит медвежатников.

10. Общая комната

Эта область служит штабом и местом сбора Красноклеймённых. Когда нет никаких дел для обсуждения, помещение становится комнатой отдыха, где охранники крепости могут отдохнуть от дежурства.

Персонаж, который прислушается к двери, ведущей в эту комнату, при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10 слышит преступников, занимающихся игрой в кости: странный гремящий звук, а затем взрыв возгласов и жалоб в момент, когда выплачиваются ставки. Если персонажи ворвутся в комнату, то автоматически застигнут обитателей врасплох.

> Несколько поизносившихся столов и стульев расставлены по большой комнате. Деревянные скамьи, драпированные бурым и красным сукном, стоят вдоль стен, несколько откупоренных бочонков эля стоят там и сям.
>
> Четверо выглядящих опасно воинов в алых плащах собрались вокруг одного из столов. Груда монет и безделушек свалена на столе, за которым они сидят.

Когда персонажи заходят, четыре **Красноклеймённых головореза** пьют и играют в кости. Игра уже недалека от того, чтобы обернуться дракой. Игральные кости шулерские, и головорез, которому они принадлежат, естественно, побеждает. Все четверо изрядно выпили и считаются отравленными (смотрите приложение в книге правил для получения информации об эффектах отравления).

Если персонажи одеты в алые плащи, Красноклеймённые сразу распознают в них самозванцев. Тем не менее, персонажи с хорошо подвешенным языком в состоянии выдать себя за «новобранцев», в особенности, если они просят присоединиться к игре. Если вам кажется, что игроки не очень хорошо отыгрывают обман, вы можете попросить персонажа, который больше всех говорит, совершить проверку Харизмы (Обман) со Сл 10, чтобы обмануть Красноклеймённых.

Сокровища

Всё драгоценное в этой комнате находится на столе в качестве ставки в игре (опрокинуть стол или смешать всё награбленное — отличный способ отвлечь врагов

на некоторое время). Общая сумма составляет 75 мм, 55 см, 22 эм, 15 зм и золотые серьги с крошечными рубинами (30 зм).

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если отряд победит головорезов в этой комнате.

11. Мастерская волшебника

Через обе двери, ведущие в эту комнату, могут быть услышаны тихие булькающие и капающие звуки, если выполнить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15.

> Эта комната выглядит как мастерская волшебника. Крыса стремглав проносится по полу и прячется под большим рабочим столом, заставленным перегонными кубами, ретортами, дистилляционными спиралями и другими алхимическими принадлежностями, в которых что-то варится и бурлит. Книжные полки переполнены связками пергаментов и странного вида фолиантами.

Ярно оставил здесь своего фамильяра-крысу, чтобы быть готовым к вторжению незваных гостей. Крыса обладает телепатической связью с хозяином, и как только обнаруживает чужаков, посылает короткое сообщение, предупреждающее Ярно. Крыса передвигается со скоростью 20 футов и имеет КД 10, 1 хит, и не обладает ни одним видом эффективных атак. Если крыса будет убита, она исчезнет.

Если персонажи оставляют крысу невредимой, она следует за ними, как будто любопытна или голодна. Она будет даже изображать привязанность к персонажу, который покормит её, хотя и останется абсолютно преданной Ярно.

Книги и записи. Ярно пытается овладеть искусством зельеварения и изобретения алхимических смесей. Книги и записи, разбросанные по комнате, посвящены основам алхимии. Любой персонаж, владеющий навыком Магия, понимает, что приспособления Ярно установлены для варки *зелья невидимости*, но не похоже, чтобы его эксперименты были успешными.

Среди книг есть фолиант, написанный на Дварфском. Это дневник искателя приключений по имени Урмон, в нем описывается история Затерянных Рудников Фандалина и Кузницы Заклинаний (поделитесь информацией из первых двух абзацев раздела «предыстория», если вы ещё не сделали этого). Кроме того, Урмон пишет, что волшебная булава, названная *Светоносной*, была заказана священниками бога рассвета Латандера к изготовлению магами, работающими вместе с гномами и дварфами согласно Пакту Фанделвера. Булава была потеряна, когда Пещеры Морского Эха и их шахты стали частью истории (персонажи могут найти булаву в части 4, «Пещеры Морского Эха»).

Дальнейшие события

Из-за того что Ярно и его фамильяр-крыса обладают телепатической связью, маг (в области 12) знает, что персонажи приближаются, поэтому у него есть время подготовиться или убежать.

Сокровища

Большинство материалов в этой комнате не имеют никакой ценности, но три бутылочки содержат редкие реагенты: ртуть, желчь дракона и порошок паслёна. Любой аптекарь или алхимик заплатят по 25 зм за каждый.

12. Жилище стеклянного посоха

Если персонажи попадают в эту комнату через секретный проход из области 7, они могут застать лидера Красноклеймённых — Ярно «Стеклянного Посоха» Альбрека, врасплох. В противном случае его крыса-фамильяр предупреждает его о любом, кто проходит через область 11, и он сбежит прежде, чем персонажи войдут.

> Стены этой спальни задрапированы алым сукном. Из мебели в комнате есть небольшой письменный стол со стулом, удобная на вид кровать и деревянный сундук у изножья кровати.

Если Ярно застигнут врасплох, добавьте следующее:

> За столом сидит низкий темнобородый человек, изучающий фолиант. Его величественная мантия отделана горностаем. Изящный стеклянный посох прислонён к стулу, в пределах досягаемости владельца.

Если крыса из области 11 предупреждает Ярно, что к нему приближаются неприятности, то **злой маг** берёт свой *посох защиты* (смотрите приложение А) и свитки из сундука (смотрите раздел «сокровища») и бежит через секретную дверь в северо-восточном углу комнаты. В спешке Ярно оставляет письма от Чёрного Паука (смотрите раздел «дальнейшие события») и закрывает секретную дверь не до конца. Персонажи получают преимущество для проверок характеристик для поиска приоткрытой секретной двери (смотрите «преимущества и помехи» в книге правил). Для получения дополнительной информации о секретных дверях смотрите раздел «особенности местности» (страница 20).

Если ему это удаётся, Ярно бежит в область 1 (через области 7 и 8) и забирает спрятанную сумку из резервуара с водой. Если нотик в области 8 всё ещё жив, Ярно приказывает ему устроить засаду на преследователей. Если персонажи догоняют его, Ярно выпьет *зелье невидимости* из сумки и покинет убежище. По вашему усмотрению, он может появиться в приключении позже.

Отыгрыш Ярно

Бывший член Альянса Лордов, Ярно воспользовался возможностью набить себе карманы в Фандалине. Вместо порученного ему задания навести в городе порядок, маг собрал банду преступников и местных головорезов, чтобы обеспечить себе положение в городе.

Ярно знал Чёрного Паука благодаря своим связям в Альянсе Лордов и через посредников. Дроу пообещал поделиться с волшебником секретами и богатствами Кузницы Заклинаний в обмен на его помощь и верность.

Ярно строит из себя аристократа с учтивыми манерами, обращаясь к своим головорезам «мои дорогие господа», а самые грязные дела, например, похищение или поджог, называет «то неприятное дельце» или «эти досадные события». Он обращается к персонажам, как к «гостям», и выражает сожаление, что не может обеспечить им подходящего развлечения в честь их визита. Впрочем, не смотря на его благородные манеры, Ярно такой же жестокий и надменный, как любой из Красноклеймённых разбойников.

В случае нападения Ярно использует свой *посох за-*

щиты, чтобы применить на себя заклинание *доспехи мага*. Затем он атакует наступательными заклинаниями тех врагов, которых может видеть. Блок статистики Ярно содержит список подготовленных им заклинаний. Описания этих заклинаний и их эффектов смотрите в книге правил. Ярно использует способность своего посоха создавать эффект заклинания *щит* для обеспечения дополнительной защиты.

Если хиты Ярно понижаются до 8 или меньше, и ему некуда бежать, то он сдаётся. Ярно ценит свою жизнь больше всего другого, и остаётся образцовым заключённым, надеясь, что Чёрный Паук так или иначе узнает о его затруднительном положении и «организует его освобождение».

Если допросить Ярно, пока он находится в плену, он расскажет следующую правдивую информацию:

- Чёрный Паук — дроу (тёмный эльф).
- Чёрный Паук отправил к Ярно трёх медвежатников для помощи в сохранении контроля над жителями Фандалина, однако Красноклеймённые справились и без них. Багбиры знают дорогу к Пещере Морского Эха, но Ярно не знает.
- Чёрный Паук ищет в Пещере Морского Эха Кузницу Заклинаний. Дварфы и гномы Пакта Фандалина использовали магическую кузницу для создания могущественнейших волшебных предметов.
- Никто из членов Альянса Лордов не знает о предательстве Ярно.

Дальнейшие события

Разные документы и записи аккуратно разложены на столе. В основном это письменные заказы Ярно аптекарям и алхимикам из близлежащих населённых пунктов на материалы для его мастерской. Персонажи также найдут письмо, помеченное символом Чёрного Паука.

> Лорд Альбрек,
> Мои шпионы из Невервинтера сообщили мне, что в Фандалин должны прибыть чужаки. Возможно, они работают на дварфов. Схватите их, и если нужно будет — убейте, но не допустите, чтобы они помешали нашим планам. Любые дварфские карты, которые будут при них, срочно отправляйте мне. Я рассчитываю на вас, Ярно. Не разочаруйте меня.

Если Ярно взят под стражу, Сильдар Холлвинтер делает так, чтобы волшебник оставался в заключении в доме городского главы до тех пор, пока не появится возможность безопасно транспортировать его обратно в Невервинтер. Неизвестно, ответит ли Ярно за свои преступления. Чёрный Паук слишком занят, чтобы вмешиваться в судьбу волшебника.

Сокровища

У изножья кровати Ярно находится крепкий, незапертый деревянный сундук, в который помещено лучшее из награбленного Красноклеймёнными за последние два месяца. В нём находится: 180 см, 130 зм, шёлковый мешочек с пятью сердоликами (по 10 зм каждый), два хризолита (по 15 зм каждый) и одна жемчужина (100 зм). Также в нём лежат два магических предмета, которые Ярно привёз с собой из Невервинтера: *свиток очарования личности* и *свиток огненного шара*.

Также Ярно носит с собой *посох защиты* (смотрите дополнение А).

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если они победят Ярно Альбрека. Удвойте опыт, если они пленят волшебника и доставят Сильдару Холлвинтеру в Фандалин.

Что дальше?

Следующий этап приключения продолжается в части 3, «Паутина», в которой герои примут участие в нескольких коротких приключениях, которые развивают эту историю. В определённый момент на протяжении части 2, персонажи, скорее всего, достигнут 3 уровня, поэтому проследите, чтобы игроки следили за количеством своего опыта.

Часть 3: Паутина

В этой части приключения герои проводят расследование, используя собранные к этому моменту улики и наводки. Ничего нового в Фандалине они больше узнать не смогут, поэтому вынуждены отправиться к окружающим город лесам и холмам, чтобы осознать более крупный масштаб истории, в которую они попали. Персонажам не обязательно посещать все места из этого раздела.

В зависимости от того, с какими ПМ общались персонажи, и какие задания или подсказки они получили, им может быть известна часть или все из приведённых ниже сведений:

- Сестра Гараэль хочет, чтобы персонажи отыскали в разрушенном городе Кроличья Ягода баньши по имени Агата и задали ей вопрос о книге заклинаний Боуджентла.
- Даран Эдермат хочет, чтобы персонажи выяснили, кто скрывается недалеко от руин Колодца Старой Совы.
- Квеллин Олдерлиф предполагает, что персонажам нужно посетить разрушенное поселение Громодеревье и поговорить с друидом Рейдотом, который может знать местонахождение Замка Каменной Пасти и Пещеры Морского Эха.
- Староста Харбин Вестер хочет, чтобы персонажи отыскали лагерь орков, расположенный около Вершины Виверны, и прогнали их оттуда.
- Сильдар Холлвинтер хочет, чтобы персонажи нашли Замок Каменной Пасти, отыскали и спасли Гандрена Роксикера, и вернули дварфскую карту.

Каждое из этих возможных заданий имеет свой собственный раздел в этой части приключения. Персонажи могут оставаться в Фандалине достаточно долго для того, чтобы отдохнуть и приобрести необходимые припасы. Когда они будут готовы, предоставьте им возможность выбрать сюжетную линию, которую они будут исследовать, и отправиться в соответствующее место назначения.

Триборская тропа

Фандалин лежит на Севере, на территории, известной как «Триборская тропа», «Триборский обход» или «Кроличий Проход». Этот предгорный холмистый участок, чередующийся с равнинами, поросшими редким лесом, простирается между горами Меча на юге и Невервинтерским лесом на севере. Своё название местность получила от старой тропы, которая идёт от города Трибор, расположенного к востоку отсюда, петляя на сотни миль на запад, через заброшенный город Кроличья Ягода, проходя затем к северу от Фандалина и упираясь в идущий вдоль побережья Главный тракт.

Описывайте сухопутные путешествия отряда настолько ярко, насколько вам хочется, однако следите за темпом развития истории. «Вы идёте несколько миль и не встречаете ничего интересного» — гораздо менее запоминающееся описание, чем «лёгкий дождь орошает холмистые равнины, пока вы двигаетесь на север. Около полудня вы останавливаетесь на обед под одиноким деревом. Неподалёку плут находит небольшой камень, который выглядит как ухмыляющееся лицо. В остальном вы не встречаете ничего необычного».

Использование карты местности

На протяжении этой части приключения персонажи будут часто путешествовать из одного пункта в другой. Как видно на карте региона на странице 5, некоторые из этих областей находятся на расстоянии добрых сорока-пятидесяти миль друг от друга, что потребует нескольких дней пешего пути, чтобы добраться до следующего места приключения.

Время в пути. Предполагается, что отряд проходит двадцать четыре мили в день за десять часов пешего шага. Персонажи должны отдыхать в течение восьми часов в день, а оставшиеся шесть часов уходят на то, чтобы разбить и собрать лагерь, приготовить пищу, и на собирательство или охоту, когда есть такая возможность.

Сцены в дикой местности

Попросите игроков определить походный строй, чтобы вы знали, какие персонажи идут впереди, а какие сзади. Когда отряд разбивает лагерь, спросите, кто остаётся в дозоре. Эта информация важна на случай, если отряд столкнётся с какой-либо опасностью.

Триборская тропа небезопасна. Когда персонажи путешествуют по этой территории, они могут наткнуться на голодных тварей, жадных бандитов, или злобных чудовищ. Делайте проверку сцены один раз в течение дня и один раз ночью, бросая к20. При результате «17–20» происходит сцена. Бросьте к12 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей, чтобы определить, с чем отряд будет иметь дело.

Когда происходит сцена, персонажи получают опыт в случае победы над чудовищами. Блок статистики каждого существа отображает опыт за одно такое чудовище. Умножьте это значение на количество существ, с которыми происходит сцена, а потом разделите полученное значение поровну между персонажами.

Кровопийцы. Эти летающие хищники пьют кровь своих жертв и слетаются ночью на свет костров.

Упыри. Нежить, жаждущая живой плоти.

Огр. Огры ищут лёгкой добычи. Они слишком глупы, чтобы бежать, если битва уже началась.

Сцены в дикой местности

Дневной бросок	Ночной бросок	Результат
1-2	1-3	Кровопийцы (1к8 + 2)
—	4	Упыри (1к4 + 1)
3-4	—	Огр (1)
5-6	5	Гоблины (1к6 + 3)
7-8	6	Хобгоблины (1к4 + 2)
9-10	7-8	Орки (1к4 + 2)
11	9-10	Волки (1к4 + 2)
12	11-12	Совомед (1)

Гоблины. Гоблины знают местоположение Замка Каменной Пасти и могут выдать его, если будут схвачены и запуганы. У каждого из них есть мешочек с 1к10 мм.

Хобгоблины. Отряд хобгоблинов активно ищет искателей приключений, рассчитывая получить награду. Они знают расположение Замка Каменной Пасти, но укажут его только если их очаровать. У одного хобгоблина есть грубый рисунок одного из членов отряда с подписью «25 золотых за этого» и символом чёрного паука внизу.

Орки. Эти разведчики являются частью шайки, которая в настоящее время обосновалась на Вершине Виверны. Они рыщут по округе, устраивая засады на путешественников или сжигая уединённые жилища.

Совомед. Учуяв следы персонажей, этот голодный хищник будет неустанно преследовать их.

Кроличья Ягода и логово Агаты

Поселение Кроличья Ягода было разорено варварами много лет назад, и сейчас лежит в руинах. Триборская тропа проходит прямо через заброшенный город, так что он является простым ориентиром для поиска логова баньши Агаты. Старая тропа ведёт на северо-запад от руин Кроличьей Ягоды, в Невервинтерский лес. Логово Агаты находится в нескольких милях за поселением.

Чем дальше тропа петляет вглубь чащи, тем темнее и тише становится лес. Тяжёлые вьющиеся побеги и густые поросли мха покрывают ветви, воздух становится ощутимо холоднее, чем в разрушенной деревне. За очередным поворотом тропы вы видите несколько близко стоящих друг к другу деревьев, их ветви переплелись, образовав скрытое в тени куполообразное укрытие. Низкий проход ведёт внутрь.

Если персонажи проявляют осторожность и помнят, для чего они сюда пришли, то они смогут поговорить с баньши. Когда персонажи войдут в убежище, прочтите следующее:

Этот своего рода дом укрыт куполом из переплетённых ветвей. Он скудно обставлен сундуками, полками, столом, и кушеткой. Всё это ветхие образцы эльфийской работы.

Агата чувствует вторжение персонажей и появляется вскоре после того, как они войдут в её дом.

Воздух резко остывает, и вас охватывает сильное чувство страха. Холодный, бледный свет мерцает в воздухе, быстро принимая форму эльфийки. Её волосы и одежды развеваются на призрачном ветру. Возможно, когда-то она была красива, однако полное ненависти выражение лица исказило её черты. «Глупые смертные, — раздражённо произносит она, — что вам здесь нужно? Разве вы не знаете, что разыскивать меня — верная смерть?»

Если персонажи ведут себя грубо, неуважительно, или пытаются угрожать, то Агата хмурится и исчезает. Она не нападёт на них, и не вернётся, если персонажи будут звать её.

Общение с Агатой

Если персонажи ведут себя вежливо и проявляют уважение, то Агату можно убедить помочь им, совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. Проверку делает игрок, чей персонаж играет ведущую роль в разговоре с баньши. Если он хорошо отыгрывает разговор, позвольте ему совершить проверку с преимуществом. Если у персонажей есть серебряная расчёска сестры Гараэль, и они дарят её Агате, то проверка автоматически считается успешной.

Призрачная фигура холодно улыбается. «Очень хорошо, — говорит она. — Я знаю, что вас интересует много разных вещей. Можете задать мне один вопрос, и я дам вам один ответ».

Если персонажи спросят Агату о книге заклинаний Боуджентла, то она расскажет им, что продала книгу некроманту по имени Тсернот из города Ириэбор[10] более ста лет назад. Она не знает, что стало с книгой потом. Её ответ правдив, и эта информация пригодится Сестре Гараэль для того, чтобы Арфисты смогли возобновить свои поиски.

Персонажи могут вместо этого спросить Агату о другом, например, о расположении Замка Каменной Пасти или Пещеры Морского Эха, или о личности Чёрного Паука, или вопрос Хамана Коста, касающийся Колодца Старой Совы (смотрите этот раздел). Агата много знает и является способной прорицательницей, поэтому может ответить практически на любой вопрос, относящийся к приключению. Тем не менее, баньши отвечает только на один вопрос, поэтому персонажи должны выбрать его с осторожностью.

Награждение опытом

Персонажи получат опыт, если убедят Агату ответить на вопрос. Если они достигают успеха, разделите 200 опыта поровну между персонажами.

Колодец Старой Совы

Построенный тысячи лет назад давно исчезнувшей империей, Колодец Старой Совы — это разрушенная сторожевая башня, в настоящее время представляющая собой несколько потихоньку разваливающихся стен и расколотое основание. Во дворе башни находится старый колодец, в котором по-прежнему есть чистая свежая вода. Колодец Старой Совы располагается на холмах дикой территории к югу от Триборской тропы. Это место довольно легко найти, и любой ПМ в Фандалине может указать направление к руинам.

Недавно старатели заметили, что кто-то устроил лагерь у Колодца Старой Совы, и что нежить охраняет руины от незваных гостей.

> Когда вы поднимаетесь на низкий горный хребет, то замечаете осыпавшиеся руины старой сторожевой башни, возвышающиеся среди скал. Это место настолько древнее, что от стен остались только груды обломков во дворе, прилегающем к руинам башни. Пёстрые палатки стоят среди двора, но в них никого не видно.

В настоящее время в руинах поселился маг, занятый исследованием этого места, надеющийся найти тайные знания, оставленные его строителями. Персонажи могут войти в эту область с любой стороны: либо следуя старым тропинкам, либо, поднявшись вверх по склону, найти брешь в окружающих обломках стен.

Двенадцать **зомби** скрыты внутри основания разрушенной сторожевой башни и не могут быть замечены снаружи. Тем не менее, любой персонаж с пассивным значением Мудрости (Внимательность) 10 или выше почует трупный смрад, доносящийся со стороны развалин. Когда персонажи подойдут к башне или палатке, зомби, шаркая ногами, выйдут наружу.

Если начинается битва, **злой маг** Хаман Кост выходит из своей палатки и спрашивает: «Что всё это значит?»

Тучное тело Коста облачено в красную мантию, у него землистый цвет кожи, бритая голова и чёрная татуировку на лбу. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10 узнаёт в татуировке Коста символ некроманта. Успешная проверка Интеллекта (История) со Сл 10 позволяет узнать, что его одежда типична для Тэя, земли, расположенной далеко на востоке, где волшебники покрывают своё тело татуировками. Татуировки на голове представляют школу магии волшебника. Школой Коста является некромантия.

Если кто-нибудь из персонажей попытается заговорить с Костом, или просто выкрикнет приветствие во время боя, то маг временно отзовёт своих зомби.

> **Где карта?**
> Для логова Агаты, Колодца Старой Совы и Вершины Виверны нет карт. Эти локации содержат только одну или две интересные особенности, и вам не нужна карта для эффективного отыгрыша событий. Если вы чувствуете потребность в карте, создайте свою собственную, используя текст приключения в качестве руководства.

Красный Волшебник не особенно агрессивен, и готов заключить взаимовыгодную сделку.

Кост не распространяется о причинах своего присутствия в этом месте. Однако он готов поделиться необходимой отряду информацией, если персонажи сделают для него кое-что взамен. Если персонажи говорят Косту о том, чего они хотят, он просит об одном или двух одолжениях:

- Он просит избавиться от орков, обитающих на Вершине Виверны, так как они разведали его лагерь и, похоже, могут создать ему проблемы.
- Он просит задать баньши Агате следующий вопрос: «Как звали волшебника, построившего башню Колодца Старой Совы?» Кост боится вызвать гнев баньши, но персонажи могли бы задать этот вопрос для него (Агата знает имя: Артиндол[11]).

Сокровища

В палатке Хамана Коста находится удобный набор путешественника со спальным мешком, стул, письменный стол, припасы, и сундук с одеждой. В сундуке находится кожаная сумка, в которой находится 35 см, 20 эм, 20 зм, 5 пм, одна жемчужина (100 зм), *зелье лечения*, *свиток тьмы* в костяном тубусе, и украшенная драгоценными камнями (25 зм) крошечная коробочка, содержащая *кольцо защиты* из древнего Нетерила — самая интересная находка Красного Мага до этого момента.

Награждение опытом

Узнав о присутствии Красного Мага в Колодце Старой Совы, отряд завершает задание, данное Дараном Эдерматом в Фандалине. Разделите 200 опыта поровну между персонажами, если отряд переговорит с Хаманом Костом и сообщит об этом Дарану.

Поделите 800 опыта между персонажами, если отряд победит Хамана Коста и его зомби.

Руины Громодеревья

Рядом с тем местом, где река Невервинтер выходит из Невервинтерского леса, находится заброшенная деревня Громодеревье. Когда-то это было процветающее поселение на окраине леса, богатое работой для лесорубов и дичью для охотников. Но тридцать лет назад извержение горы Хотноу на севере опустошило Громодеревье. Вслед за стихийным бедствием область охватило странное нашествие зомби, погубившее и прогнавшее тех, кто пережил извержение.

Хотя большинство зомби уже давно превратилось в пыль, странная магия, пронизывающая область, обратила местную растительность в новые опасные формы. Мало кто теперь осмеливается войти в разрушенную деревню, а те, кто входят, как правило, надолго не задерживаются, хотя из этого правила есть два примечательных исключения. Друид Рейдот (см. область 4) время от времени посещает Громодеревье, чтобы быть в курсе происходящего в нём. Также сюда недавно прибыли культисты (см. область 13), чтобы поговорить с драконом, считающим Громодеревье своими владениями (см. область 7).

Когда отряд приблизится к руинам, прочтите следующее:

Постепенно дорога становится полузаросшей улочкой, вилляющей между ветхими зданиями, опутанными лозой и поросшими кустарником. Впереди, посреди посёлка, возвышается крутой холм, на котором стоит каменная башня с частично обвалившейся крышей и примыкающей небольшой постройкой. Немощёная дорога огибает холм и петляет между старыми каменными домами, многие из которых превратились в руины без крыш, с незащищёнными от погоды внутренними помещениями. Другие здания остались более или менее нетронутыми. Во всём поселении царит зловещая тишина.

Неподалёку вы видите столб с прибитой к нему деревянной дощечкой, на которой написано:

«ОПАСНОСТЬ! Чудовищные растения И зомби! Немедленно уходите!»

Рейдот установил этот знак, чтобы отбить у охотников за сокровищами желание забредать в деревню и подвергаться нападению чудовищ этого места.

Особенности местности

Большинство зданий Громодеревья разрушилось за то время, пока город был заброшен, и теперь природа грозится поглотить то, что от него осталось.

Здания. В поселении Громодеревье есть разрушенные и уцелевшие здания, что отмечено на карте.

Разрушенные здания представляют собой пустые оболочки из каменных стен высотой от 5 до 8 футов. Их крыши обрушились, оставив груды мусора внутри стен. Обломки являются труднопроходимой местностью (смотрите «труднопроходимая местность» в книге правил).

Уцелевшие здания выглядят как ветхие покосившиеся каменные дома, которые ещё стоят вопреки всему. Деревянные двери разбухли и покосились, поэтому потребуется успешная проверка Силы со Сл 10, чтобы выбить их. Окна любого неразрушенного здания в 2 фута шириной закрыты деревянными ставнями с 6-дюймовыми бойницами. Существа с одной стороны бойницы получают укрытие на три четверти от атак с другой стороны (смотрите «укрытие» в книге правил). В большинстве неразрушенных зданий осталась старая пыльная мебель, вроде простых деревянных стульев и столов.

Деревья и заросли. Высота деревьев в среднем составляет от 30 до 40 футов, они предоставляют укрытие. Заросли представляют собой скопление густого кустарника и считаются труднопроходимой местностью.

1. Дом на западной окраине

Этот дом видал и лучшие дни.

Разрушенный каменный дом без крыши укрыт тенью старого дерева. Всё здесь густо поросло бурьяном.

Две **ветвистые заразы** скрываются среди сорняков, обступающих открытый дверной проем здания. Совершите проверку Ловкости (Скрытность) ветвистой заразы, и сравните результат с пассивным значением Мудрости (Внимательность) персонажей, чтобы определить, заметили ли они растения.

Ветвистые заразы не станут нападать (за исключением самозащиты), но быстро переместятся на помощь своим собратьям в область 2, если там начнётся сражение.

Награждение опытом

Разделите 50 опыта между персонажами, если они уничтожат ветвистые заразы.

2. Разрушенные дома

Ветер и погода сделали своё дело, оставив лишь развалины от домов и их содержимого.

Разрушенные стоящие бок о бок дома выглядят так, будто раньше принадлежали зажиточным владельцам лавок или богатым фермерам. Всё что осталось теперь — порушившиеся стены и груды хлама. Среди руин выросло несколько молодых деревьев.

Поросль скрывает смертельную угрозу — шесть **ветвистых зараз**, скрывающихся среди обычной листвы. Чтобы их обнаружить потребуется успешная проверка Мудрости (Внимательность), которая противопоставляется проверке Ловкости (Скрытность) зараз.

Эти чудовищные растения голодны, поэтому нападают и сражаются, пока их не уничтожат. После одного раунда сражения ветвистые заразы из области 1 присоединятся к битве.

Сокровища

Торговец, который когда-то здесь жил, оставил под каменными плитами пола сундук, полный монет. Тщательно обыскивая восточный дом, совершив успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, среди корней растущего внутри дома дерева можно обнаружить старый сундук. В сундуке находятся 700 мм, 160 см, и 90 зм.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если они уничтожат эти ветвистые заразы.

3. Бурая Лошадь

Раньше это была Бурая Лошадь — таверна, славящаяся своим отличным элем.

На обветренной вывеске, прибитой к двери этого большого здания, изображён выцветший рисунок лошади, держащей кувшин эля. Здание обветшало и покосилось, однако сохранилось лучше, чем руины по другую сторону дороги.

Четверо **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепельные зомби») скрываются во мраке здания, лёжа у стен и под баром. Когда любое живое существо войдёт в таверну, зомби начнут стонать и шевелиться, медленно поднимаясь на ноги (тратя на это половину своей скорости, смотрите раздел «лежание ничком» в книге правил). Они преследуют любого персонажа, которого способны видеть, атакуя до тех пор, пока не будут уничтожены.

Раньше восточная половина здания была общим залом, в то время как западную часть занимали кухни и пивоваренные чаны. Огромные деревянные бочки стоят у западной стены, и слабый запах дрожжей всё ещё витает в воздухе, хотя эля в них давно уже нет.

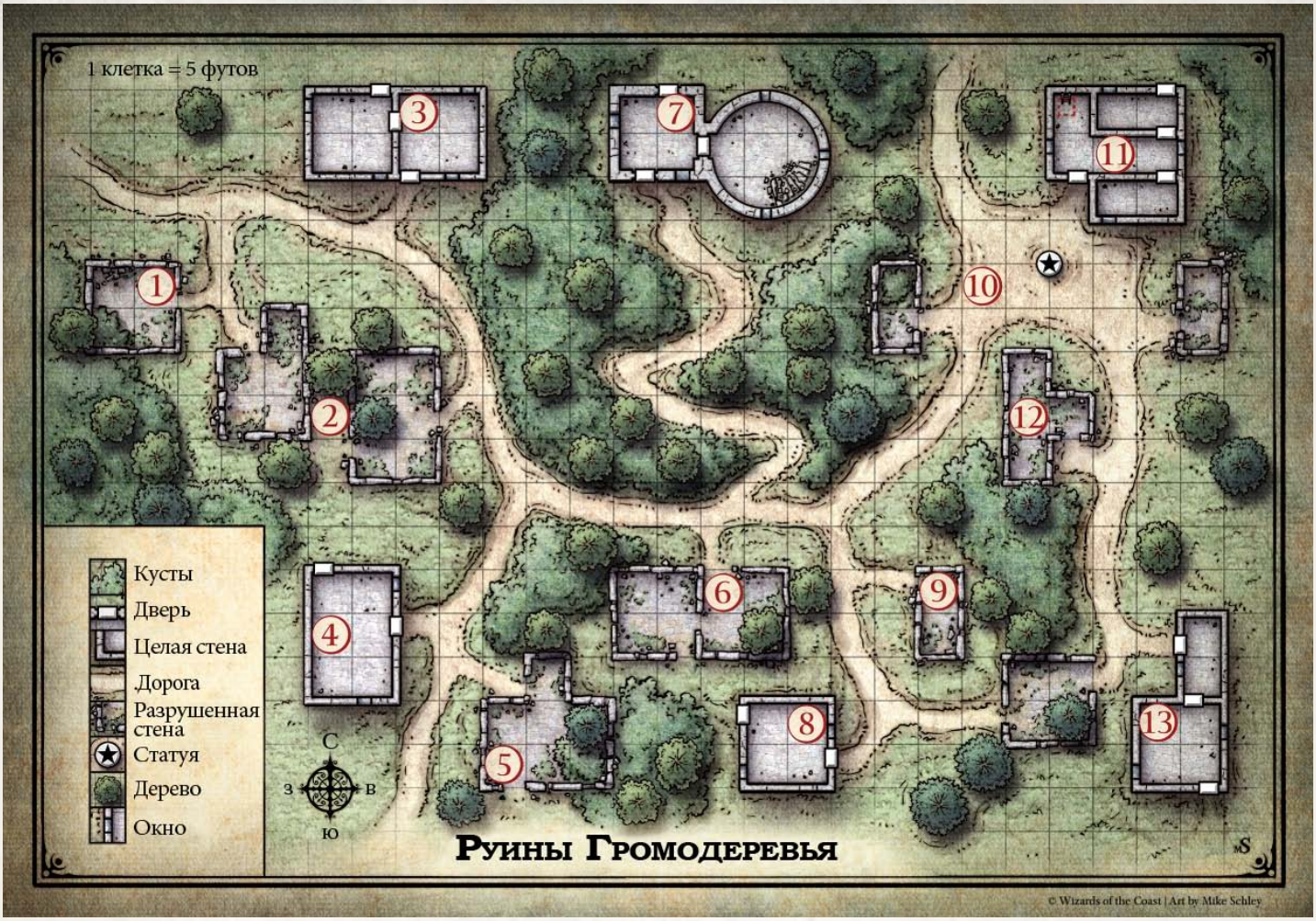
Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если они уничтожат пепельных зомби.

Пепельные зомби

Эти зомби появились под воздействием волшебства во время извержения горы Хотноу, произошедшего тридцать лет назад. Они используют блок статистики зомби со следующей дополнительной особенностью:

Пепельное облако. В первый раз, когда этот зомби получает урон, все живые существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они получат помеху к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта при успехе.



4. Наблюдательный пункт друида

Каждый раз, когда Рейдот посещает Громодеревье, он разбивает лагерь здесь.

> Кажется, этот небольшой дом находится в лучшем состоянии, чем разрушенные и покосившиеся сооружения поблизости. Его двери усилены тяжёлыми железными полосами, а окна защищены толстыми ставнями.

Рейдот — худой, седобородый человек, который не скажет двух слов, когда можно обойтись одним. Он довольно гостеприимен, хотя у него редко бывают посетители.

Рейдот умело держится на расстоянии от заполонивших деревню пепельных зомби и мутировавших растений. Он знает, что в развалинах у основания холма прячутся смертельно опасные пауки, и подозревает, что кто-то скрывается на восточной окраине города — он видел «людей в чёрных масках и плащах» (культисты). Тем не менее, в настоящее время друид больше всего обеспокоен тем фактом, что с тех пор как он последний раз посещал это место, в башне (область 7) поселился зелёный дракон. Он предупреждает персонажей обо всех угрозах, и предлагает им покинуть Громодеревье, прежде чем они погубят себя.

Дальнейшие события

Если персонажи спросят про Замок Каменной Пасти, Рейдот с удовольствием укажет им направление. Он является членом Изумрудного Анклава — широко распространённой группы специалистов по выживанию на диких территориях, которые сохраняют естественный порядок и при этом искореняют опасные угрозы. Анклав работает над восстановлением и сохранением естественного порядка, сдерживая стихийные силы мира, не давая цивилизации и дикой природе уничтожить друг друга, и помогая другим выжить на опасных необитаемых территориях. Гоблины представляют собой угрозу для хрупкого равновесия.

Если персонажи спросят Рейдота о Пещере Морского Эха, он не станет раскрывать её местоположение, а предложит отвести туда отряд в обмен на услугу: он хочет, чтобы персонажи прогнали дракона, находящегося в области 7. Если им это удастся, Рейдот выполнит свою часть соглашения, но не станет сопровождать отряд внутри рудника.

Если по какой-либо причине персонажи нападут на него, Рейдот превратится в серую белку и выбежит из дома через трещину в стене. Он скроется в лесу и станет ждать, пока враждебные персонажи уйдут. В его дозорном посту нет ничего ценного.

Вступление в Изумрудный Анклав

Если персонажи помогут Рейдоту прогнать Веномфанга, друид тайком предложит некоторым членам группы присоединиться к Изумрудному Анклаву. Он будет говорить с теми, кто проявят стремление защищать естественный порядок. Если персонаж соглашается, Рейдот присваивает ему титул Хранителя Весны[12].

5. Разрушенный фермерский дом

Южная часть этой фермы примыкает к полю, покрытому густыми зарослями дрока и шиповника.

> Похоже, когда-то на месте руин стоял фермерский дом. Сейчас же его наполовину поглотили густые заросли, а деревья проросли через разрушенный фундамент. Тропа идёт мимо на юг и вскоре упирается в заросшее поле.

Заросли к востоку от руин кишат восьмью **ветвистыми заразами**. Любой шум в разрушенной ферме (например, издаваемый персонажами, обыскивающими руины) провоцирует тварей на нападение.

Каждый раунд в течение последующих 3 раундов по две ветвистые заразы будут пробираться в дом через южный вход, и ещё по две — через северный. Заразы атакуют, пока не будут уничтожены.

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если они уничтожат ветвистые заразы.

6. Разрушенный магазин

Здание, бывшее когда-то универсальным магазином, разрушилось не полностью, местами даже сохранились участки черепичной крыши.

От перекрёстка, расположенного в середине деревни, на север вверх по крутому склону петляет узкая дорожка. Южнее находится разрушенное здание, которое, возможно, было магазином или мастерской. Гирлянды паутины тянутся от здания к деревьям на северной стороне дороги.

Два **гигантских паука** прячутся в стенах разрушенного здания, из-за чего их не видно снаружи. Пересекающие дорогу нити паутины позволяют паукам почувствовать движущуюся через них добычу, после чего хищники проворно спрыгивают со стен и нападают. Пауки застанут врасплох любого персонажа с пассивным значением Мудрости (Внимательность) меньше 17.

Паутина. Паутина заполняет два клетки к северу от дверного проёма (и клетку, отмеченную цифрой «6»). Это труднопроходимая местность, и существо, пытающееся двигаться через неё, должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл 10. При провале существо становится опутанным паутиной (смотрите в книге правил эффект опутывания). Пойманное существо может в каждом раунде действием пытаться высвободиться, для чего требуется успешная проверка Силы со Сл 12. Или же можно попытаться разрезать паутину лёгким оружием, причиняющим рубящий урон. Паутина имеет КД 10, 5 хитов, уязвимость к урону от огня, и иммунитет к дробящему урону, яду и урону психической энергией (смотрите «сопротивление к урону и уязвимость » в книге правил).

Движение в обход паутины затруднено из-за густых зарослей вдоль северной стороны дороги. Попытка обойти разрушенное здание с южной стороны приводит к зарослям, в которых скрываются ветвистые заразы из области 5.

Сокровища

Труп незадачливого искателя приключений завёрнут в кокон из паучьего шёлка в западной части здания. Тело сморщено и иссушено, но в нём можно узнать мужчину-эльфа. На тело надет клёпаный кожаный доспех, в набедренных ножнах находится короткий меч. При тщательном обыске на поясе также можно найти *зелье лечения*, 23 зм и 35 см.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если отряд победит гигантских пауков.

7. Башня дракона

Эта башня ранее принадлежала волшебнику, который погиб, сражаясь с пепельными зомби, которые заполонили Громодеревье тридцать лет назад.

На вершине холма стоит круглая башня с прилегающей постройкой. Обе находятся в хорошем состоянии, хотя половина крыши башни обрушилась. Дверь ведёт в постройку, а на башне видно несколько окон-бойниц. Вы не можете не заметить жуткую тишину в этой в области и странный едкий запах в воздухе.

Отвратительные трупы двух гигантских пауков лежат у дороги. Видимо, их приволокли сюда. Раздувшиеся и покрытые волдырями тела выглядят так, будто их растерзало крупное животное.

Недавно, пролетая над Громодеревьем в поисках подходящего логова в Невервинтерском лесу, башню занял **молодой зелёный дракон** по имени Веномфанг. Гигантские пауки, чьи трупы лежат снаружи, — бывшие хозяева башни, дракон убил их сразу после того, как ворвался в башню, проломив крышу. С тех пор Веномфанг особо себя не проявлял.

Башня. Логово дракона расположено в башне, которая представляет собой единое помещение в 40 футов высотой. Лестница 5 футов шириной поднимается по спирали вдоль стен, доходя до проломленной крыши, которая даёт дракону возможность легко попасть в его новый дом. Тяжёлые деревянные балки и лестничные опоры пересекают внутреннюю часть башни.

Веномфанг не хочет отдавать такое многообещающее логово, но если персонажи снизят хиты дракона до половины, он поднимется на вершину башни и улетит, чтобы отомстить когда-нибудь.

Постройка. Небольшая постройка обставлена пыльной мебелью в паутине, не представляющей ценности. Если персонажи будут сильно шуметь, дракон услышит их и приготовится к битве.

Сокровища

На полу башни во взломанном старом деревянном сундуке хранятся последние сокровища мёртвого волшебника: 800 см, 150 зм, четыре серебряных кубка, украшенных лунными камнями (60 зм каждый), *свиток туманного шага* и *свиток молнии*. Веномфанг проводит большую часть времени, жадно любуясь на добычу.

Дракон даже не заметил самый интересный предмет среди своих сокровищ. Под монетами сокрыт ржавый старый боевой топор дварфской работы. На навершии топора дварфскими рунами написано «Рассекатель», и ржавчина на нём обманчива. Рассекатель — это *боевой топор +1*, который причиняет максимальный урон, если владелец атакует растение или деревянный предмет. Создателем топора был дварф-кузнец, который враждовал с дриадами из леса, в котором он рубил дрова. Тот, кто несёт этот топор, чувствует тревогу, когда идёт через лес.

Награждение опытом

Разделите 2000 опыта между персонажами, если отряд прогонит Веномфанга. Учитывая их уровень, скорее всего персонажи не убьют дракона, однако, если это им удастся, это принесёт им 3900 опыта.

8. Старая кузница

Эта кузница была заброшена давным-давно.

Широкие трубы и сгнившие груды дров свалены в кучу возле стен покосившегося здания, которое когда-то было кузницей.

Двое **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепельные зомби») лежат на полу. Когда персонажи входят внутрь, чудовища поднимаются на ноги (расходуя половину скорости — смотрите раздел «лежание ничком» во 2 главе книги правил). Затем они нападают. После того, как зомби увидели персонажей, они преследуют их независимо от того, куда те направятся.

Разнообразные старые инструменты — клещи, меха, молотки, и пара железных наковален разбросаны по всему помещению.

Награждение опытом

Разделите 100 опыта между персонажами, если отряд уничтожит пепельных зомби.

9. Лавка травника

Здесь был магазин трав и алхимии, принадлежавший семейству Мирны Дендрар, живущей сейчас в Фандалине (смотрите область 5 в разделе «убежище Красноклеймённых»).

Разрушенный магазин загромождён провисшими стеллажами и сломанной мебелью. Осколки стекла и куски керамики блестят среди сорняков и обломков, вперемешку со сгнившими книгами и бочками.

Все реагенты и зелья уже давно испорчены, а книги превратились в нечитаемые груды гнили. Однако под стеллажами спрятан небольшой деревянный ящик. Обыскивающий обломки персонаж может найти ящик, совершив успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15. Проверка автоматически успешна, если Мирна сообщила отряду о своём наследстве.

Сокровища

Сам ящик ничего не стоит, но в нём находится золотое ожерелье с изящным изумрудным кулоном (200 зм).

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если отряд вернёт ожерелье Мирне вместо того, чтобы забрать себе.

10. Городская площадь

Подступающие заросли всё ещё не захватили площадь.

На восточной окраине города дорога расширяется, упираясь в небольшую площадь. Несколько разрушенных зданий окружают южную сторону площади, а на северной стороне находится большая уцелевшая постройка, выглядящая как казармы. Одна дорога идёт на юго-восток от площади, другая — к юго-западу, огибая холм посреди города, а третья петляет на север. В центре площади стоит немного покосившаяся обветренная деревянная статуя воина, сжимающего копьё и щит.

Высота покосившейся статуи составляет десять футов, учитывая пьедестал. Она изображает героя Невервинтера по имени Палиен, который, согласно легенде, победил нескольких чудовищ в Невервинтерском лесу во времена основания Громодеревья. Персонаж, который изучает статую, узнаёт героя при успешной проверке Интеллекта (История) со Сл 15. Статуя может быть опрокинута при успешной проверке Силы со Сл 20.

Веномфанг

11. Старый гарнизон

Жителям Громодеревья, живущим так близко к Невервинтерскому лесу, постоянно требовалось оставаться настороже.

Казармы, похоже, пережили годы запустения лучше, чем другие здания города. Крыша венчается каменными зубцами, а бойницы на стенах указывают на то, что гарнизон был построен в качестве небольшого форта на случай чрезвычайных ситуаций.

Пятеро **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепельные зомби») скрываются внутри здания. Это бывшие члены гарнизона, до сих пор облачённые в остатки ржавых доспехов и солдатских сюрко. Эти обрывки брони не улучшают их Класс Доспеха. Зомби начинают двигаться и атакуют, если любое живое существо нарушит их покой.

Внутри всё ещё сохранилась мебель, в главной комнате расположена лестница, ведущая через люк на крышу. В северной комнате есть две двойные койки, а в южной — ещё три, чтобы обеспечить проживание десяти солдатам. В северо-западной части основного помещения казарм находилась кухня и кладовая, где теперь лежат груды давно сгнивших мешков и бочек, в которых когда-то хранилось солёное мясо. Все запасы еды давно съедены грызунами.

Награждение опытом

Разделите 250 опыта между персонажами, если отряд уничтожит пепельных зомби.

12. Дом ткача

Этот разрушенный дом служит приманкой для существ, устроивших неподалёку логово.

Кучи обломков разбросаны среди руин. В одном углу стоит сломанный ткацкий станок.

Шесть **ветвистых зараз** скрываются в зарослях к югу

от руин. Позвольте каждому персонажу совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Ловкости (Скрытность) зараз, чтобы не быть застигнутыми ими врасплох.

Дальнейшие события

Любые громкие звуки здесь предупреждают культистов в области 13, которые тихо и осторожно изучают происходящее.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если отряд уничтожит ветвистых зараз.

13. Культисты Культа Дракона

Группа, называющая себя Культом Дракона, старается заключать союзы с могущественными драконами побережья Меча. С этой целью четверо культистов отследили зелёного дракона до Громодеревья (смотрите область 7) и теперь ждут подходящего момента, чтобы обратиться к существу с предложением заключения союза. Они следят за драконом издалека, пытаясь узнать его характер и потребности.

> Небольшой фермерский дом на первый взгляд напоминает очередное опустевшее здание. Тем не менее, все двери в нём закрыты, а окна завешены ставнями.

Двери в доме заперты изнутри, и для того чтобы их выбить требуется успешная проверка Силы со Сл 20. Ставни также заперты изнутри и могут быть выломаны при успешной проверке Силы со Сл 15.

Шестеро **культистов** скрываются в доме. Четверо стоят на страже (по двое в каждой комнате) в то время как остальные отдыхают в большом зале. Культисты носят чёрные плащи, обрезанные так, чтобы напоминать крылья дракона, и чёрные кожаные маски со стилизованными драконьими рогами. В дополнение к Общему языку культисты говорят на Драконьем.

Культист

Помещения дома покрыты пылью и паутиной. Из мебели остались только маленькая печь, стол, два стула и двухъярусная кровать (которую делят культисты).

Отыгрыш культистов

Культисты не хотят с кем-либо сражаться, и просто хотят, чтобы их оставили в покое. Лидером группы является злой и амбициозный молодой человек по имени Фаврик, который надеется быстро повысить свой статус, добившись лояльности зелёного дракона из области 7. Его собратьям-культистам не хватает амбиций Фаврика, и они убегут, если того схватят или убьют.

Если персонажи начнут говорить с культистами, Фаврик объяснит им, что они пришли, чтобы договориться с зелёным драконом (чьего имени он не знает). Если персонажи проявляют интерес к подобному предприятию, Фаврик предложит им союз. На самом деле он планирует преподнести персонажей в качестве дани дракону, и в случае начала сражения культисты встанут на сторону дракона.

Сокровища

Фаврик держит в главной комнате небольшой сундук с дарами для зелёного дракона: три бриллианта (по 100 зм каждый). Также он носит на шее в закупоренном флаконе *зелье полёта*.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если отряд победит или прогонит культистов.

Вершина Виверны

Эта скала является хорошо заметным ориентиром в труднопроходимых холмах на северо-востоке гор Меча, её можно легко разглядеть на расстоянии двадцати миль. Люди, путешествующие по Триборской тропе в непосредственной близости от Кроличьей Ягоды, могут мельком увидеть Вершину Виверны на юге. Ранее скалистая вершина была пристанищем большого и опасного гнезда виверн, но группа смелых искателей приключений покончила с чудовищами много лет назад. Хоть виверны и не вернулись, множество других существ время от времени устраивало здесь логово. В настоящее время на Вершине Виверны поселилась шайка орков вместе с союзником-огром.

Орки являются разведчиками племени Много Стрел. Они часто бродят по более цивилизованным областям Севера, отыскивая человеческие поселения, подстерегая путешественников, грабя и мародёрствуя, когда им представляется такая возможность. Слухи о появлении новых поселенцев возле Фандалина и возобновлении движения по старой Триборской тропе привели шайку на эту территорию. Их лидером является Брагхор Топорогрыз — жестокий дикарь, которому больше нравится убивать и грабить, чем вести разведку.

Лагерь орков

Вершина Виверны представляет собой значительных размеров холм, окружённый милями пересечённой местности. Поиск скрытого лагеря орков займёт не-

которое время. Отряд может совершать одну проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15 или Мудрости (Выживание) со Сл 10 каждый час, проведённый в поисках лагеря, совершаемую персонажем, возглавляющим поиски.

Когда персонажи найдут лагерь, прочтите следующее:

> Взобравшись по пологому склону на вершину холма, вы ощущаете слабый запах дыма, витающий в воздухе. На расстоянии пятидесяти ярдов на дне ущелья находится вход в пещеру. В двадцати ярдах от пещеры на валуне сидит орк-часовой.

Если персонажи тихо и быстро устранят **орка**, у них появится шанс застать врасплох орков внутри пещеры. Если часовой обнаружит подкрадывающихся персонажей, или если его не заставить замолчать на протяжении раунда неожиданности, орк отступает назад в пещеру, чтобы предупредить остальных.

В пещере, не считая Брагхора Топорогрыза (**орк** с 30 хитами), находится ещё шесть обычных **орков** и грязный **огр** по имени Гог. Гог сражается, пока не будет убит, а орки — пока жив Брагхор, иначе оставшиеся орки сбегут.

Сокровища

Шайка Брагхора разграбила несколько поселений на севере по пути к Вершине Виверны. В пещере в незапертом сундуке с сокровищами находится 750 мм, 180 см, 62 эм, 30 зм и три флакона духов (по 10 зм каждый).

Награждение опытом

Победа над чудовищами на Вершине Виверны завершает задание, данное отряду старостой Харбином Вестером в Фандалине, и позволяет выполнить просьбу Хамана Коста из Колодца Старой Совы. Разделите 1250 опыта поровну между персонажами, если отряд разделался с орками и огром.

Замок Каменной Пасти

Племя Каменной Пасти состоит из шаек мародёров и соперничающих гоблиноидов, разбросанных по всей округе Триборской тропы и Невервинтерского леса. Тем не менее, один из вождей неохотно признаётся всеми как главный: Король Грол из Замка Каменной Пасти.

Замок Каменной Пасти строили не гоблины, и эта крепость изначально носила другое название. Она была построена давным-давно талантливым волшебником-дворянином из древнего королевства Фалорм, занимавшего некогда большую часть Севера. Цитадель состояла из семи соединённых башен, однако её верхние этажи уже давно превратились в груды камней. Только первый этаж по-прежнему остался пригоден для обитания.

Особенности местности

Время не пощадило Замок Каменной Пасти. Гоблины укрепили слабые участки под его обрушенными башнями сырой древесиной, однако, это всего лишь вопрос времени, когда здание окончательно разрушится.

Потолки. Высота потолков составляет 15 футов, если не указано иное.

Двери. Внутренние двери сделаны из дерева и усилены железными полосами. У них нет ни замков, ни замочных скважин. Требуется успешная проверка Силы со Сл 15, чтобы выломать забаррикадированную дверь.

Полы. Потрескавшиеся и неровные плиты покрывают земляной пол.

Свет. Небольшое количество естественного света попадает через бойницы по периметру замка. В течение дня это обеспечивает тусклое освещение в большинстве комнат. Ночью во всех комнатах темно.

Стены. Наружные стены и несущие внутренние стены имеют толщину 5 футов, и скреплены в середине 3-футовой прокладкой из щебня, расположенной между каменными блоками 1-футовой толщины. Внутренние стены толщиной в 1 фут сделаны из обработанного камня.

Бойницы в стенах замка находятся на высоте 10 футов над землёй и 4 футов над уровнем пола, их размеры составляют 8 дюймов в ширину и 4 фута в высоту. Существо с одной стороны от бойницы получает укрытие на три четверти от атак с другой стороны (смотрите «укрытие» в книге правил).

1. Вход в замок

Главные ворота, находящиеся между областями 1 и 2, были сделаны из древесины, покрытой бронзовыми вставками, но теперь они заржавели и обрушились.

> Замок состоит из семи обрушившихся башен разного размера и высоты, но верхние этажи каждой находятся в той или иной стадии разрушения. Короткие лестничные пролёты ведут на террасу перед парадным входом. За обломками входных ворот находится лежащий в тени холл. Круглые башни нависают над входом, глядя на террасу тёмными бойницами.

Здесь никого нет, однако предполагается, что гоблины-часовые из области 3 должны нести вахту. Но они лишь изредка выглядывают в бойницы, так что двигающиеся тихо персонажи могут прокрасться мимо незамеченными. Пусть каждый персонаж совершит проверку Ловкости (Скрытность). Самый низкий результат проверки будет считаться Сл для проверки Мудрости гоблинов, чтобы выяснить, заметят ли они отряд.

Дальнейшие события

Если гоблины обнаружили персонажей (или если персонажи подходят открыто), гоблины начинают

Замаскированные персонажи

Вместо того чтобы штурмовать Замок Каменной Пасти с оружием наперевес, умные персонажи могут попытаться проникнуть внутрь, используя красноречие. Например, они могут надеть алые плащи Красноклеймённых и утверждать, что они посланы Ярном «Стеклянным Посохом» Альбреком, лидером Красноклеймённых, чтобы встретиться с королём Гролом. Хороший Мастер будет поощрять подобный ход мысли, дав персонажам шанс добиться успеха.

Это нормально, если персонажи избегут сражений и проникнут внутрь за счёт переговоров с защитниками замка. И племя Каменной Пасти и Красноклеймённые работают на Чёрного Паука, поэтому не станут нападать на отряд, если те будут утверждать, что действуют в интересах Чёрного Паука.

Если персонажи пытаются совершить обман всей группой, каждый из них должен совершить проверку Харизмы (Обман), которая противопоставляется проверке Мудрости (Проницательность) чудовищ. Дайте персонажам возможность совершить проверку с преимуществом, если обман особенно хорошо спланирован или отыгран. Если хотя бы один персонаж выигрывает проверку, то обман считается успешным. Вы вправе наградить отряд опытом за чудовищ, поддавшихся обману. По вашему усмотрению вы можете требовать совершения дополнительных проверок, по мере того как отряд продвигается вглубь замка.

стрелять из бойниц. Тем не менее, они не смогут стрелять во врагов, находящихся за разбитыми воротами. Гоблины также начнут громко кричать, чтобы предупредить своих союзников из области 4 и 6 о том, что замок атакован.

2. Холл с ловушкой

Этот широкий холл является не только фойе замка, но и опасным местом для сражения.

Двери в северной и южной части закрыты. Южная часть холла частично завалена грудами каменной кладки. Широкий коридор, идущий на восток, заканчивается ещё двумя дверями, ведущими на юг и восток. Коридор завален пыльными камнями и штукатуркой, упавшей с разрушающегося потолка.

Если гоблины-часовые из области 3 подняли тревогу, гоблины и хобгоблины из областей 4 и 6 выбегают одновременно из северной и южной дверей. Они нападают с двух сторон, пытаясь вытеснить искателей приключений из замка.

Ловушка. Покрытые пылью куски штукатурки и камни перед дверью, ведущей к области 8, скрывают медную проволоку, связанную с опорами рушащегося потолка. Чтобы заметить проволоку, пассивное значение Мудрости (Внимательность) должно быть не менее 20, или же можно совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, если персонажи активно ищут ловушки в области. Если проволока замечена, ловушку легко избежать или обезвредить (в проверке нет необходимости).

Любое существо, которое идёт через обломки, задевая проволоку, вызывает обвал деревянных балок и тяжёлых камней (площадь обрушения отмечена на карте). Все существа в области действия ловушки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе они получат дробящий урон 3к6 от падения обломков (половина урона при успешном спасброске). Шум обвала предупреждает чудовищ в областях 3, 7, 8, и 9.

Награждение опытом

Разделите 100 опыта между персонажами, если отряд обнаружил ловушку или пережил последствия её воздействия.

3. Пост стрелков

Главной защитой Замка Каменной Пасти является то, что его местоположение засекречено, и внешне он выглядит заброшенным. Кроме того, король Грол поставил часовых, чтобы те отгоняли подходящих слишком близко незваных гостей.

Небольшая комната завалена мусором. Бойница напротив двери даёт широкий сектор обстрела террасы перед воротами замка.

Каждая из этих комнат занята двумя **гоблинами**. Поочерёдно стреляя из луков и ныряя обратно, оба лучника могут вести огонь каждый раунд по целям снаружи. Когда персонажи войдут в комнату, гоблины бросят свои короткие луки и достанут рукопашное оружие.

Награждение опытом

Разделите 100 опыта между персонажами за каждую побеждённую пару гоблинов-стрелков.

4. Разрушенные бараки

Гоблины Каменной Пасти используют каждый участок свободного пространства в замке.

Юго-западная башня замка представляет собой не более чем груду камней. Несколько рваных спальных мешков разбросаны на расчищенном участке пола, а небольшой изогнутый проход ведёт на восток через руины.

Здесь спят трое **гоблинов**. Хотя завалы выглядят ненадёжно, эта башня остаётся крепкой, и восточный проход является безопасным.

Дальнейшие события

Любые громкие звуки привлекут гоблинов из области 7. Один гоблин придёт посмотреть, что случилось. Если он не вернётся или поднимет тревогу, сюда прибегут остальные.

Награждение опытом

Разделите 150 опыт между персонажами, если отряд победит этих гоблинов.

5. Кладовая

Грабёж караванов на Большом Тракте и Триборской тропе снабжает Каменных Пастей провизией.

Кладовая заполнена старыми бочками с солёным мясом и мешками гниющего зерна. Среди провизии вы видите окровавленную кольчугу, тяжёлый арбалет и длинный меч без ножен с гербом Невервинтера на рукоятке.

Хотя хранящиеся здесь запасы и несъедобны по человеческим меркам, для гоблинов они вполне терпимы, когда нет более свежей пищи.

В одном из маленьких бочонков, на который гоблины не обратили внимания из-за его размера, находится дварфский бренди исключительного качества. Бочонок содержит двадцать стаканов. Персонаж, который выпивает стакан бренди, восстанавливает 1 хит, однако тот, кто выпьет два стакана в течение 1 часа, считается отравленным на протяжении 1 часа.

Вещи Сильдара. Кольчуга и длинный меч принадлежат Сильдару Холлвинтеру. Сильдар будет благодарен, если ему вернут хотя бы меч.

6. Бараки хобгоблинов

Каменная Пасть — это смешанное племя гоблиноидов, в котором небольшое количество медвежатников господствует над большим числом жалких гоблинов и группой хобгоблинов. Хобгоблины планируют избавиться однажды от медвежатников и занять их место, но сейчас медвежатники слишком сильны.

Четыре незамысловатых соломенных тюфяка со скатанными одеялами лежат в ряд на полу казармы. Скобы на стенах удерживают целый арсенал оружия – копья, мечи, моргенштерны и многое другое. На северной стене видны следы разрушения, однако пол чист от обломков.

Четыре **хобгоблина** делят эту комнату. Так как гоблины по соседству постоянно дерутся, они не обращают внимания на шум в областях 2 или 3. Тем не менее, они быстро реагируют в случае необходимости защитить свою башню при появлении любых незваных гостей, или в ответ на сигнал тревоги, поданный гоблинами-часовыми.

Сокровища

На стенах закреплены: пять копий, четыре длинных меча, три моргенштерна, два двуручных меча и превосходный боевой посох. Посох покрыт гравировкой в виде перьев и удивительно лёгок (1 фунт), он стоит 10 зм.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если отряд победит хобгоблинов в этой комнате.

7. Банкетный зал

Когда-то лорд этого замка принимал здесь своих гостей, устраивая щедрые банкеты и балы. Теперь это место является грязной столовой гоблинов.

Западная часть большого зала заканчивается грудой обломков, но остальные стены по-прежнему целы. Должно быть, когда-то это был банкетный зал замка, с взмывающими ввысь потолками высотой в двадцать пять футов. Два больших деревянных стола с простыми скамьями стоят в центре комнаты, а в углу располагается полная тлеющих углей латунная жаровня. Стол завален грязными блюдами, полупустыми кастрюлями, заплесневелыми кусками хлеба и обглоданными костями.

В этом зале находится семеро **гоблинов** и их лидер — жирный сварливый **гоблин** с 12 хитами по имени Йегг. Йегг — главный повар Каменных Пастей, и он жестоко издевается над своими невольными помощниками, пока те носят еду для племени на стол. Если Йегг будет убит, оставшиеся гоблины побегут либо на восток, либо на запад, стараясь избегать северной двери из-за ловушки в области 2.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если они победят гоблинов в этой комнате.

8. Тёмный зал

Даже днём свет снаружи не проникает в эту область. Заключённый в рамки текст предполагает, что персонажи обладают тёмным зрением или источником света.

Высокий вытянутый зал, похоже, был когда-то частью часовни или святилища. Ангельские фигуры, взирающие вниз, высечены высоко в нишах стен. В северной части зала тяжёлые шторы закрывают пару арочных проходов. Между арками находится треснувшая каменная жаровня с витиеватым орнаментом.

В этой комнате находится **грик** — особый питомец гоблина Лупо (область 9). Грик любит взбираться на выступы, прячась в тени скульптур у самого потолка. Он тихо наблюдает за чужаками, которые входят в комнату, прежде чем напасть, бросившись вниз. Сравните проверку Ловкости (Скрытность) грика с проверкой Мудрости (Внимательность) персонажей (или с их пассивным значением), чтобы определить, кто застигнут врасплох. Грик знает, что гоблинов есть нельзя, пока этого не разрешит Лупо. Остальные Каменные Пасти боятся питомца Лупо до ужаса и быстро пробегают через комнату, часто группами по двое или по трое.

Любой священник, который осматривает декор часовни, может совершить проверку Интеллекта (Религия) со Сл 10, чтобы определить божеств, которых здесь почитали: Огма (бог знания), Мистра (богиня магии), Латандер (бог рассвета) и Тимора (богиня удачи). Это явный признак того, что строителями замка были люди.

Дальнейшие события

Если здесь начнётся сражение, то гоблинов в области 9 нельзя будет застать врасплох.

Сокровища

В каменной жаровне находится груда углей, под ними похоронена завёрнутая в тёмно-красную ткань золотая статуэтка солнечного эльфа (100 зм). Гоблин

спрятал здесь статуэтку, надеясь, что его собратья не отыщут её и не украдут у него.

Заклинание *обнаружение магии* показывает, что статуэтка наполнена магией прорицания. Любое незлое существо, держащее статуэтку, может задать ей вопрос и получить телепатический ответ, как будто оно сотворило заклинание *гадание* (смотрите в книге правил описание этого заклинания). После того, как существо задало вопрос и получило ответ, оно больше никогда не сможет активировать эту статуэтку снова.

Награждение опытом

Разделите 450 опыта между персонажами, если они победят грика.

9. Гоблинское святилище

Гоблины не почитают людских богов, поэтому Каменные Пасти посвятили это место Маглубиету, богу гоблинов и хобгоблинов.

Эта комната занимает северную башню замка. В её центре стоит каменный алтарь, накрытый окровавленной чёрной тканью. Золотые ритуальные принадлежности — чаша, нож и кадило — аккуратно разложены на нём. Два арочных прохода на юге закрыты тяжёлыми шторами.

Это святилище стало домом для Лупо (**гоблина** с 12 хитами) и ещё двух **гоблинов**, которые служат его «аколитами». Все носят грязные мантии поверх доспехов, но никто из них не обладает божественной силой (хотя Лупо утверждает, что слышит, как Маглубиет говорит с ним). Если гоблины услышали сражение персонажей с гриком в области 8, то они прячутся за алтарь и пытаются застать персонажей врасплох. В противном случае все три гоблина стоят на коленях перед алтарём, молясь своему злому богу.

Окровавленная ткань полностью покрывает ту часть каменного алтаря, на которой выгравированы изображения тех же богов, что и в области 8.

Хобгоблин

Сокровища

Чаша, нож и кадило — созданные людьми произведения искусства, которые стоят 150 зм, 60 зм и 120 зм соответственно.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если они победят гоблинов.

10. Задние ворота

Этот проход в замок заперт, но не охраняется.

Заросшая тропинка ведёт к южной стороне старого замка, упираясь в проход, ступени которого поднимаются вдоль стены. Проход заканчивается большой железной дверью, защищающей от прямого нападения снаружи. На высоте десяти футов над землёй находятся бойницы, смотрящие на проход.

Железная дверь заперта. Её можно взломать с помощью воровских инструментов, совершив успешную проверку Ловкости со Сл 15, или выбить, совершив успешную проверку Силы со Сл 25.

Бойницы. Любой персонаж, который останавливается и прислушивается неподалёку от бойниц, может услышать из области 7 периодический звон посуды и голоса сердитых гоблинов, спорящих по поводу того, нужно ли мыть тарелки. Гоблины не дежурят возле этих бойниц. Тем не менее, если персонажи производят много шума, например, выбивают дверь, гоблины придут посмотреть, что происходит. Если они заметят персонажей, то поднимут тревогу.

11. Разрушенная башня

Пыльное полотно (отмечено «С» на карте) скрывает северный вход в эту область, сливаясь с окружающей каменной кладкой и обломками. Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15, видит тропинку, ведущую к скрытому входу. Если персонажи специально ищут скрытый вход в замок, то они могут совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, чтобы обнаружить «дверь» из полотна.

Эта башня почти полностью разрушена, хотя на первом этаже ещё осталось немного открытого пространства. Сгнившие ящики и древние бочки указывают на то, что когда-то здесь хранилась провизия. Тяжёлый занавес закрывает проход на юге, а уцелевшая дверь ведёт на восток. Короткий проход на севере ведёт через завалы обломков, в конце он завешен пыльным полотном.

12. Бараки охраны

Существа, находящиеся здесь, внимательно следят из бойницы за территорией, так что пробирающиеся вокруг восточной стороны замка персонажи, скорее всего, будут замечены и атакованы.

В середине небольшой казармы светится каменная жаровня, полная углей. Четыре соломенных тюфяка лежат вдоль восточной стены. Южная стена обрушилась, но закрытая на засов дверь всё ещё стоит. Штора завешивает арочный проём на севере.

Два **хобгоблина** стоят на страже в этой комнате. Они умны, жестоки, и верны королю Гролу. В начале сражения один хобгоблин бежит предупредить короля в области 14, а затем возвращается спустя 2 раунда, чтобы снова вступить в бой.

Эта область была когда-то гостиной живущих в

замке людей, а сейчас Каменные Пасти разломали гнилую мебель на дрова.

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если отряд победит хобгоблинов.

13. Башня совомеда

Дверь в эту комнату держится закрытой тяжёлым деревянным засовом — тонким предупреждением, что за ней притаилась угроза. Когда засов поднимается, существо в комнате просыпается и издаёт ужасный рёв.

Бойницы здесь закрыты ставнями, оставляя комнату в темноте. Заключённый в рамки текст предполагает, что у персонажей есть тёмное зрение или источник света.

> Верхние этажи этой башни обрушились, создав полую шахту, по меньшей мере, тридцати футов высотой, и потолок комнаты теряется во тьме. Пыль, обломки кладки и битое стекло покрывают пол, а опрокинутые старые столы и книжные полки разбросаны в южной части помещения. В середине комнаты находится массивный зверь, который выглядит как облезлый медведь с головой совы. Он поднимается на задние лапы и издаёт рёв, когда замечает вас.

Каменные Пасти поймали **совомеда** и удерживают его в этой башне. Комната находится в темноте, чтобы успокоить зверя, однако король Грол ещё не решил, что с ним делать дальше. Если персонаж бросит совомеду свежее мясо, то он пожирает еду. В противном случае существо атакует первого, кого увидит в дверях.

Раньше эта комната была библиотекой и мастерской, но ничего из того, что здесь первоначально хранилось, не уцелело.

Дальнейшие события

Если персонажи откроют дверь и уберутся подальше с пути совомеда, тот побежит через замок (скорее всего, через область 11). Существо атакует всё, что попадается ему на пути.

Сокровища

Всё, что осталось от второго этажа башни — это зубчатый уступ, на котором стоит обшарпанный деревянный сундук. Сундук трудно заметить снизу, для этого потребуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15. Сундук открыт, и в нём находится 90 эм, 120 зм, *зелье лечения*, *свиток тишины* и *свиток возрождения*.

Награждение опытом

Разделите 700 опыта между персонажами, если они победят совомеда или освободят его.

14. Покои короля

Любой персонаж, прислушивающийся у двери, слышит два голоса, ведущих жаркую дискуссию — громкий хриплый голос требует оплату за что-то, а второй, шелковистый — отвечает ему.

> Эта комната устроена как нелепое подобие жилого помещения: толстые меховые шкуры разбросаны по полу наподобие ковров, старые трофеи висят на стенах, большая кровать стоит в северной части комнаты, а жаровня с углями ярко освещает комнату. Круглый стол с несколькими стульями стоит в южной части комнаты, возле двери. Рядом со столом, на полу, лежит без сознания дварф, выглядящий так, словно его жёстко избивали.

Король Грол — это свирепый старый **медвежатник** с 45 хитами. Он правит племенем Каменной Пасти, и

Грик

власть его держится исключительно на страхе «подданных». Возраст сгорбил плечи и спину Грола, но он ещё остаётся удивительно проворным и сильным. Он требовательный и мстительный, и никто из племени не смеет перечить ему.

Вместе с Гролом в комнате находятся: Рык — **волк** с 18 хитами, и замаскированный под женщину дроу **доппельгангер**. Доппельгангер Вайерит является посланником Чёрного Паука, пришедшим забрать Гандрена Роксикера и карту Пещеры Морского Эха. Грол хочет продать карту, вместо того чтобы просто отдать её, и они с дроу договариваются о цене. Вайерит желает сначала допросить Гандрена, чтобы выяснить, знает ли кто-нибудь ещё о местоположении рудника. После этого доппельгангер намерен убить дварфа и уничтожить карту.

Если злодеи предупреждены о нападении, Вайерит прячется за дверью на северо-востоке, оставляя её слегка приоткрытой, надеясь напасть на незваных гостей с тыла. Грол удерживает Гандрена в качестве заложника, готовый убить дварфа, если персонажи не отступят.

Бойницы. Бойницы находятся на высоте 15 футов над уровнем земли снаружи замка, но существа в этой области не несут дозор. Вряд ли они заметят персонажей, движущихся вокруг замка.

Северо-западная комната. Эта частично разрушенная комната когда-то была роскошной ванной. В ней по-прежнему находится большая обложенная плиткой ванна, однако она не используется нынешними жителями замка.

Дварф без сознания. В юго-западном углу комнаты лежит Гандрен Роксикер, дварф-**обыватель**. Он находится в бессознательном состоянии, но стабилизирован, и имеет 0 хитов.

Дальнейшие события

Если Грол убит, Вайерит пытается убить Гандрена и сбежать с картой, направляясь к области 11, чтобы сбежать через скрытый полотном проход. Если он за-

Совомед

гнан в угол, доппельгангер предпочтёт скорее сражаться до смерти, чем позволить взять себя в плен.

Если Гандрен приходит в себя, он благодарит отряд за то, что они пришли к нему на помощь, однако он не захочет покидать Замок Каменной Пасти без своей карты. К сожалению, он не знает, где король Грол спрятал её (смотрите раздел «сокровища»).

Сокровища

Под тюфяком на кровати Грола находится сшитый из кожи мешок с 220 см, 160 эм, тремя *зельями лечения* и картой Пещеры Морского Эха Гандрена.

Награждение опытом

Разделите 950 опыта между персонажами, если отряд победит короля Грола, волка и доппельгангера.

Разделите ещё 200 опыта между персонажами, если отряд спасёт Гандрена Роксикера и сопроводит его обратно в Фандалин.

Возвращение боевого отряда

Вы можете усложнить отряду задачу, добавив боевой отряд хобгоблинов, возвращающихся домой как раз в тот момент, когда персонажи собираются уходить. Этот боевой отряд состоит из трёх **хобгоблинов** во главе с Таргором Кровавым Мечом — **хобгоблином** с 20 хитами. У Таргора также есть два ручных **волка**.

У хобгоблинов нет сокровищ, но 1к4 из них несут окровавленные мешки, в каждом из которых находится отрезанная эльфийская голова. Отрубленные головы — это трофеи после недавней победы хобгоблинов над группой эльфов-охотников.

Сообразительные персонажи могут попытаться договориться с Таргором, убедив его в том, что теперь он преемник Грола, и не стоит за него мстить. Таргор давно стремится возглавить племя Каменной Пасти, так что он может сделать персонажам одолжение и не убивать их, при условии, что один или несколько персонажей совершат успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15.

Награждение опытом

Разделите 500 опыта между персонажами, если они победят боевой отряд хобгоблинов или договорятся с Таргором.

Что дальше?

Если Гандрен Роксикер выживает в Замке Каменной Пасти, он благодарит персонажей и просит сопроводить его в Фандалин, а затем рискнуть спуститься в Пещеру Морского Эха, чтобы узнать судьбу его братьев, Нандро и Тардена. Он знает, что кто-то, называющий себя Чёрным Пауком, организовал его поимку и надеется, что персонажи остановят злодея. По возвращении в Фандалин Гандрен предлагает каждому из персонажей по 25 золотых за помощь и обещает отряду 10-процентную долю от богатств рудника, когда он сможет начать работу.

Как бы персонажи не добыли информацию: от Агаты или Рейдота, договорились с Хаманом Костом, или спасли Гандрена и его карту из Замка Каменной Пасти, теперь они знают местоположение Пещеры Морского Эха. Единственное, что им осталось сделать — отыскать старый дварфский рудник и разгадать, кто же такой Чёрный Паук, и что его так интересует в Затерянных Рудниках Фанделвера.

Часть 4: Пещера Морского Эха

В пятнадцати милях к востоку от Фандалина, среди глубоких долин гор Меча, находится Пещера Морского Эха. Богатый рудник Пакта Фанделвера был затерян пятьсот лет назад во время вторжения орков, которые опустошили Север.

На протяжении последующих столетий бесчисленные старатели и искатели приключений пытались найти затерянный рудник, но никто из них не преуспел в этом предприятии, пока братья Роксикеры не нашли желанный вход месяц тому назад. К сожалению Роксикеры не знали, что за ними следовали шпионы Неззнара Чёрного Паука. Невольно они привели злодея-дроу к своему сокровищу. Неззнар и его последователи разделались с двумя Роксикерами, которые охраняли свою находку, а затем организовали засаду на Гандрена. Узнав об участии искателей приключений в работе Гандрена или об их подвигах в окрестностях Фандалина, Чёрный Паук отдал приказание покончить с ними. Между тем, Неззнар начал исследовать Пещеру Морского Эха.

Дроу ищет Кузницу Заклинаний, в которой людимаги былого Фандалина зачаровывали дварфское оружие и гномьи приспособления. Тем не менее, исследования Неззнара затруднены беспокойной нежитью и опасными чудовищами, скрывающимися в Пещере Морского Эха, и заставляющими дроу действовать с большой осторожностью.

У искателей приключений есть шанс помочь Гандрену отомстить за его близких и положить конец гнусным планам Чёрного Паука. И, конечно, вместилище могущественной магии, скрытое по слухам в рудниках, станет богатой наградой.

Уровень персонажей

Эта часть приключения предназначена для персонажей как минимум 4 уровня и предполагает, что каждый персонаж заработал по меньшей мере 2700 опыта. Если искатели приключений пропустили слишком много необязательных заданий и сцен из части 3, то они могут не достичь 4 уровня, и многие сцены в этом разделе покажутся слишком трудными для них.

Награждение опытом

В этой части приключения опыт даётся за победу над чудовищами, как и в частях 2 и 3. Тем не менее, награда опытом за чудовищ не приведена в описании сцен. Вместо этого количество опыта, выдаваемого за победу над чудовищем, отмечено в блоке его статистики (смотрите приложение Б). Рассчитывайте награду путём сложения величины опыта за каждое чудовище, которое победят персонажи. Дополнительные награды опытом, а также то, за что они даются, описаны в тексте под заголовками «награждение опытом».

Блуждающие чудовища

Чудовища бродят по всем областям рудника. Случайные сцены напомнят игрокам о том, что чудовища не обязательно заключены в конкретных областях и о том, что ни одна часть подземелья не может считаться безопасной. Сцены с блуждающими чудовищами является эффективным способом держать игроков и персонажей в напряжении, не давать им скучать, и истощать запасы отряда. Однако слишком большое количество случайных сцен может стать нудным, так что пользуйтесь ими умеренно.

Если персонажи задерживаются надолго в какой-либо области, вы можете сделать проверку на блуждающих чудовищ, бросив к20. При результате 17–20 (то есть с относительно небольшой вероятностью), происходит сцена. В свою очередь, если игроки не сидят на месте ни минуты, вы можете решить, что они однозначно натыкаются на чудовищ, и сцена происходит в любом случае. Бросьте к12 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей, чтобы определить, с чем столкнётся отряд.

Блуждающие чудовища

Бросок к12	Результат
1-3	Кровопийцы (2к4)
4-5	Упыри (1к4)
6	Грики (1к4)
7-8	Медвежатники (1к4)
9	Скелеты (1к6)
10	Зомби (1к6)
11-12	Золотистый студень (1)

Особенности местности

В руднике холодно, сыро, и дуют на удивление сильные сквозняки. Ощутимый ветер продувает множество проходов, ведущих из области 1 к области 16.

Потолки. Высота туннелей составляет 10 футов, если не указано иное. Потолки в комнатах 20-футовой высоты, в то время как в естественных пещерах — 30-футовой высоты и усеяны сталактитами.

Двери. Если не указано иное, все двери 6 футов высотой, 4 фута шириной, и сделаны из вырубленных каменных плит шестидюймовой толщины, оснащённых железными ручками и петлями. Низкие и широкие двери идеально подходят для дварфов.

Стены. Стены выполнены из тёсаного камня. В нескольких областях (14, 15, 19 и 20) они отделаны искусно обработанными каменными блоками.

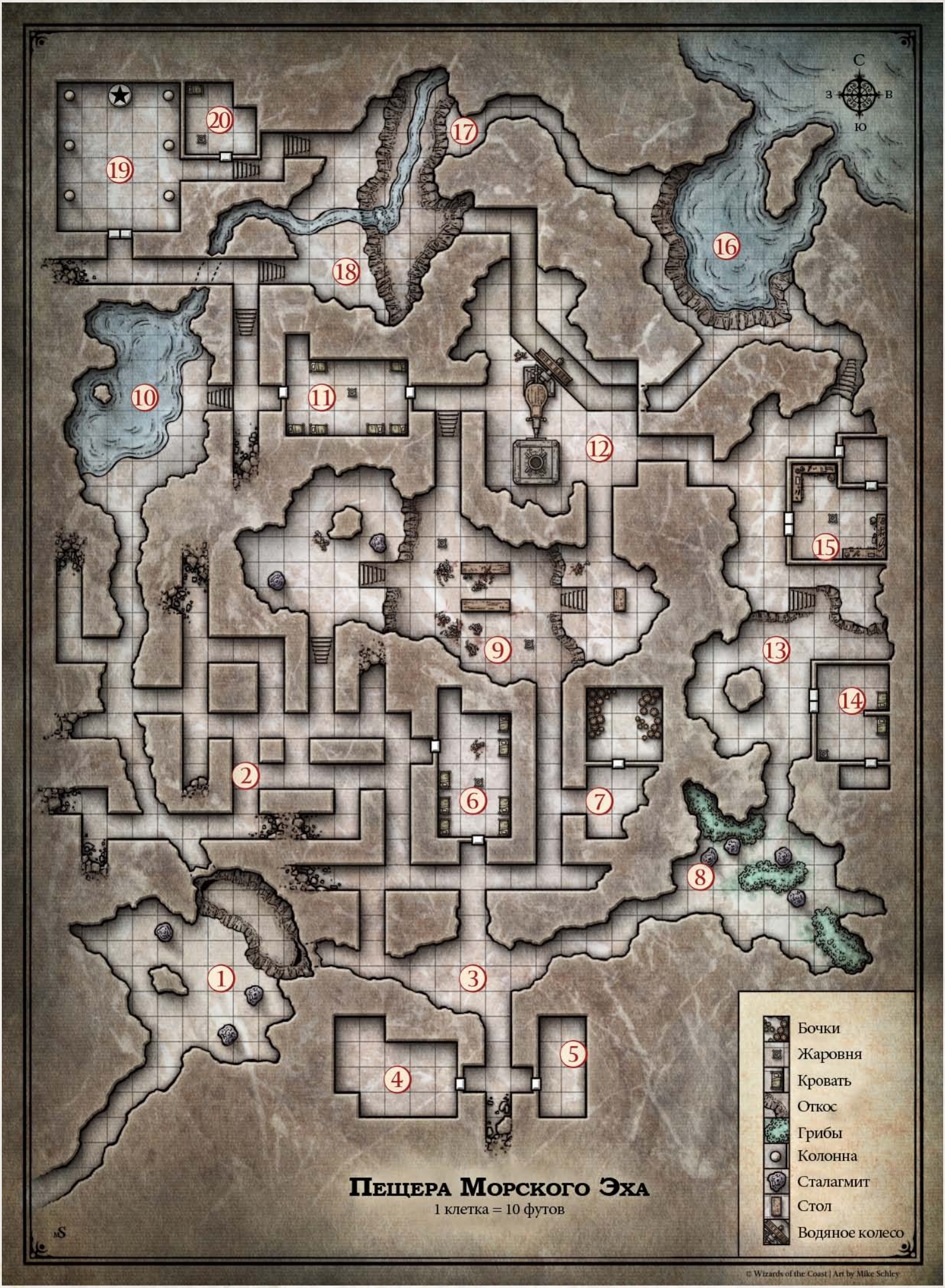
Полы. Все полы из гладкого натурального камня.

Освещение. Нет, если не указано иное. Заключённый в рамки текст предполагает, что у персонажей есть источник света или тёмное зрение.

Сталагмиты. Часто встречающиеся в природных пещерах, эти шпили из камня вырастают из земли и могут быть использованы в качестве укрытия (смотрите «укрытие» в книге правил).

Фиксированные сцены

Все сцены этой части приключения обозначены на карте Пещеры Морского Эха.


С
З
В
Ю
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
Бочки
Жаровня
Кровать
Откос
Грибы
Колонна
Сталагмит
Стол
Водяное колесо
Пещера Морского Эха
1 клетка = 10 футов
© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley

Рокот волн

У каждого хорошего подземелья есть какая-нибудь особенность, делающая его уникальным, и Пещера Морского Эха не является исключением. Ритмичные раскаты бьющихся о берег волн разносятся эхом по всему руднику настолько громко, что заставляют дрожать камень под ногами. Раскаты повторяются через каждые две минуты, становясь всё громче по мере приближения к северо-восточной части.

Поблизости от Пещеры Морского Эха нет никакого океана, однако заполненная водой пещера в глубине рудников связана с подземным горячим источником. Этот источник непрерывно бурлит, создавая всплески, врезающиеся в узкий проток, создавая похожие на шум прибоя звуки. По возможности опишите эти звуки игрокам. Это будет пробуждать в них любопытство и манить в сторону источника звука, завлекая вглубь рудника.

1. Вход в пещеру

Как бы персонажи ни узнали местоположение Пещеры Морского Эха: следуя по карте Гандрена, или получив сведения из другого источника, сначала они попадают к скрытому у подножия гор Меча входу в узкий туннель.

Входной туннель ведёт к большой пещере с тремя сталагмитами, поддерживаемой колонной, образовавшейся естественным образом из породы. В западной части пещеры за каменной колонной находятся три спальных мешка и груда обыкновенных припасов — мешки с мукой, сумки с солью, бочонки с солёным мясом, фонари, фляги с маслом для ламп, кирки, лопаты и другое снаряжение. Среди припасов вы видите тело дварфа-рудокопа, мёртвого по меньшей мере неделю.

Северо-восточная часть пещеры обрушилась, образовав яму в десять футов шириной и двадцать футов глубиной. Прочная пеньковая верёвка обвязана вокруг ближайшего сталагмита и спущена вниз в яму, на дне которой находится неровный туннель, тянущийся в две стороны: на северо-запад и на восток.

Здесь находился лагерь Роксикеров. Мёртвый дварф — Тарден, брат Гандрена, убитый Чёрным Пауком. Другой брат Гандрена — Нандро тоже был здесь, и в настоящее время находится в плену у Чёрного Паука в области 20.

Припасы дварфов могут оказаться полезными, однако не представляют особой ценности.

Яма. Попытка залезть или спуститься по стене ямы без верёвки требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 15. Персонаж, который провалил проверку на 5 или больше, падает ничком на дно пещеры и получает дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения. Туннель на дне ямы ведёт на северо-запад к области 2 и на восток к области 3.

Сокровища

Тарден обут в *сапоги ходьбы и прыжков*. Торопясь исследовать Пещеру Морского Эха, Неззнар не обратил на них внимания.

2. Горные туннели

Этот лабиринт туннелей является старой частью прежнего рудника Пещеры Морского Эха.

Эта область состоит из многочисленных пересекающихся ходов. Высота их потолков составляет всего лишь шесть футов, а некоторые из проходов заканчиваются раздробленными завалами горной породы.

Тупиками заканчиваются проходы, которые рудокопы бросили и решили перейти к другим местам. В одном из них скрывается, выжидая добычу, **золотистый студень**. Когда отряд войдёт в эту часть рудника, студень начинает их преследовать, инстинктивно выжидая момент, когда появится возможность напасть на отбившуюся от группы жертву.

3. Старый вход

Ведущий на юг туннель изначально был входом в Пещеру Морского Эха, но осыпался несколько веков назад в процессе разрушения рудника. Когда орки штурмовали рудники, здесь произошла ожесточённая битва. Мертвецы всё ещё лежат там, где пали.

Множество туннелей ведут к естественной пещере высотой в тридцать футов. На стенах вырублены грубые изображения усердно работающих дварфов и гномов-рудокопов. Под ними на полу пещеры лежат почти два десятка скелетов в ржавых остатках доспехов. Часть скелетов дварфские, другие — орочьи. Полдюжины крупных латунных фонарей стоят в нишах или на уступах по периметру пещеры, но ни один из них не горит.

Подобно летучим мышам за потолок зацепились десять **кровопийц**. Чудовища с трудом могут найти живую добычу в рудниках, и поэтому они голодны. Если персонажи станут разглядывать скелетов на полу, стриги, скорее всего, нападут на них. Любой персонаж, который не следит за потолком, считается застигнутым врасплох, если его пассивное значение Мудрости (Внимательность) не выше, чем проверка Ловкости (Скрытность) кровопийц (сделайте один бросок за всех чудовищ). Не застигнутые врасплох персонажи слышат хлопанье крыльев, когда кровопийцы пикируют для атаки.

Фонари и резные изображения работающих рудокопов были предназначены для приветствия новоприбывших рабочих.

4. Старое караульное помещение

Когда-то это караульное помещение защищало расположенный рядом вход в рудник, но оно было захвачено в самом начале сражения с орками.

Расколотые каменные скамьи и кучи обломков частично обрушившегося потолка заполняют комнату. Среди разрушенных каменных нар и опрокинутых оружейных стоек валяются кости дварфов и орков.

Через раунд после того как какое-либо живое существо входит в эту комнату, кости начинают двигаться и соединяться между собой, образуя девять **скелетов**. Они сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

5. Канцелярия оценщиков

Здесь работали оценщики рудника, взвешивавшие образцы руды и оплачивающие рудокопам их труд.

Когда-то эта комната была в некотором роде канцелярией и складским помещением. Большой каменный прилавок, заставленный тремя пыльными железными рычажными весами, делит комнату пополам. Высеченная в северной стене ниша заполнена пыльными обрывками бумаги. На полу растянулись несколько тел, судя по внешнему виду, давно погибших гномов и орков.

Многовековые бумаги в нише распадаются от прикосновения, однако персонаж, умеющий читать на Дварфском, может увидеть на нескольких клочках тусклые записи о взвешивании и выплатах.

Сокровища

За прилавком стоит запертый железный сундук, требующий для взлома воровских инструментов и успешной проверки Ловкости со Сл 20. Этот сундук для хранения выплат не был замечен во время сражения, в нём находится 600 мм, 180 см, 90 эм и 60 зм.

6. Южные бараки

Раньше здесь находились бараки рудокопов, где опытные добытчики, работающие в Пещере Морского Эха, отдыхали между сменами. Любой персонаж, прислушивающейся к слегка приоткрытой двери и совершивший успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, слышит тихий хруст и треск.

Старые каменные койки стоят вдоль стен, а покрытая ржавчиной и полная старых углей жаровня находится почти в центре помещения. Повсюду разбросаны одетые в обрывки доспехов останки полудюжины дварфов и орков. Три серые фигуры сидят, сгорбившись, на корточках, роясь в останках и разгрызая кости.

Здесь находятся трое **упырей** из своры в области 9. Разламывая и грызя древние кости павших, они тщетно ищут сохранившиеся лакомые кусочки костного мозга. Жаждущие свежей пищи, упыри немедленно набрасываются на персонажей.

7. Разрушенная кладовая

Несмотря на разрушение остальной части комнаты, северная половина кладовой осталась нетронутой.

Восточная стена превратилась в груду каменных обломков, на северной находится приоткрытая дверь, ведущая в приличных размеров кладовую. Все аккуратно расставленные вдоль стен пыльные бочки потрескались и раскололись от времени.

Кладовая — не самое удобное, но довольно безопасное место для отдыха. Чудовища сюда не заходят. Кроме того, дверь кладовой находится в хорошем состоянии и легко может быть заблокирована или забаррикадирована изнутри.

Содержание бочонков уже давно испарилось.

8. Пещера с грибами

Эта пещера стала препятствием на пути поисков Неззнара. Дроу подозревает, что магическая мастерская рудника находится где-то поблизости, но не желает идти на риск, связываясь с обитающими здесь чудовищами.

Странные грибы покрывают густым ковром большие участки пола этой пещеры. Поросль состоит из грибов-дождевиков со шляпками размером с фут в диаметре, странных трутовиков, растущих на сталагмитах, и невиданных экземпляров с большими стеблями и шляпками высотой в добрых пять футов. Некоторые дождевики испускают жуткое зелёное свечение.

Большая часть грибов безвредна, а светящиеся зелёным позволяют существам без тёмного зрения и источника света разглядеть всю пещеру.

Ядовитый газ. Когда существо пытается пересечь пещеру, то ковёр из грибов, покрывающий большую часть пола, выпускает в воздух клубы ядовитого газа. Все существа в пещере должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе они получают урон ядом 3к6 и будут считаться отравленными в течение 10 минут (смотрите в книге правил информацию о состоянии «отравлен»). Газ рассеивается через 1 минуту, но до тех пор любое живое существо, которое заканчивает свой ход в пещере, должно повторить спасбросок.

9. Огромная пещера

Когда-то эта пещера служила для рудокопов банкетным и питейным залом, а также залом для собраний.

Большая пещера разделена на три части полами разного уровня — по краям находятся высокие уступы с крутыми откосами, а посередине расположен нижний уровень. Вырезанные в камне лестницы поднимаются к уступам. Два больших стола вместе с парой старых жаровен стоят в средней части пещеры. Стол поменьше расположен на восточном уступе. Скелеты множества мёртвых воинов — дварфов, гномов, орков и огров — свидетельствуют о яростной битве, которая произошла здесь давным-давно.

Семь **упырей** притаились в тенях на западном уступе. Они замечают малейший шум или свет в любом конце пещеры и проворно спускаются, чтобы напасть. Нежить голодна и сражается, пока не будет уничтожена.

Высота уступов — 10 футов, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12, чтобы взобраться на них. Существо, которое упало или было скинуто с вершины уступа, получает дробящий урон 1к6 и сбивается с ног.

10. Тёмный омут

В этой заполненной водой пещере скрыты сокровища.

Стоячий водоём занимает большую часть пещеры. Сквозь тёмные воды не видно ничего из того, что может там скрываться. Берег водоёма покрыт тонким слоем осколков раковин странных бледных мидий, а в воздухе витает сильный запах рыбы.

Из этой области на юг ведёт проход, а на восток поднимаются ступени. Медленный поток воды лениво вытекает из пещеры в северо-восточной части.

Глубина водоёма достигает в середине 20 футов. Глубина потока в северо-восточной части пещеры со-

Упырь

ставляет 3 фута, а высота прохода, через который он вытекает, равна 2-3 футам над водой. Персонажи без труда могут перейти поток вброд, чтобы попасть в область 18.

Персонаж, который исследует бассейн, находит на дне старый скелет, лежащий на 10 футовой глубине в 10 футах от берега. Это останки человека волшебника из старого Фандалина, который умер, защищая рудники от орков. Несколько орочьих стрел по-прежнему торчат из грудной клетки скелета.

Сокровища

На скелет надеты два платиновых кольца (каждое по 75 зм), а в своих костлявых пальцах он сжимает *палочку волшебных стрел*.

11. Северные бараки

Восточная дверь забаррикадирована изнутри комнаты, и для того, чтобы выбить её, потребуется успешная проверка Силы со Сл 20. Персонаж, который прислушивается к любой из дверей этой комнаты и совершает успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, слышит хриплые голоса, говорящие на гоблинском о том, как сильно они голодны.

Старые каменные кровати стоят вдоль стен барака, освещаемого раскалённой железной жаровней в центре комнаты.

Если отряд входит с запада, добавьте:

В другом конце комнаты находится другая дверь, забаррикадированная обломками деревянных столов.

В этой комнате живут пять **медвежатников**, верных приспешников Неззнара. Это помещение отмечает границу захваченной Чёрным Пауком части Пещеры Морского Эха, и медвежатники находятся здесь, чтобы упыри, зомби, и другая нежить не тревожила их хозяина в его логове (область 19).

Как и в области 6, здесь находились бараки шахтёров. Медвежатники Неззнара убрали отсюда трупы и соорудили баррикаду.

Сокровища

Самый крупный медвежатники носит с собой мешочек с 15 мм, 13 эм и *зельем жизненной силы*.

12. Пещера с плавильной печью

Как и пещера с грибами в области 8, эта комната представляет собой серьёзное препятствие для Неззнара, мешающее ему достичь своей цели — Кузницы Заклинаний (область 15). Дроу всё ещё придумывает план, как обойти нежить, охраняющую эту область.

Кузнечный горн и механические кузнечные меха, работающие от водяного колеса, занимают большую часть комнаты. Горн холодный и почерневший, рядом с ним сложены кучи угля, вместе с тележками, полными неочищенной руды. Водяное колесо установлено в прорубленном в полу канале десятифутовой ширины, но сейчас канал сухой. Проходы ведут на запад, юг и восток. Опустевший канал уходит на север и восток.

По комнате разбросано более дюжины истлевших трупов. На этих убитых дварфах и орках всё ещё сохранились остатки доспехов. Над ними парит по воздуху охваченный зелёным пламенем череп.

Восемь из павших воинов-дварфов обратились в **зомби**. Они поднимаются и преследуют любых живых существ, которые входят в эту комнату, но не дольше 1 раунда за пределами этой области. Помимо этого, область охраняет более разумная нежить: **пылающий череп**. Это существо служило человеку-волшебнику, который состоял в союзе с дварфами и гномами Фандельвера, и оно продолжает исполнять древний приказ: не пропускать никого, проходящего через эту комнату.

Это удивительное помещение было сердцем горного дела в Пещере Морского Эха. Здесь дварфы переплавляли руду в серебряные, золотые и платиновые слитки. По ныне высохшему каналу дварфы отвели поток из области 18, приводивший в движение водяное колесо. Оно, в свою очередь, приводило в действие меха горна.

Дно канала на 5 футов ниже уровня пола, и не требуется никаких проверок, чтобы спуститься внутрь или выбраться наружу. Следуя по каналу, персонажи могут выйти из этой комнаты на север или на восток, хотя его высота за пределами комнаты составляет всего 5 футов.

13. Звёздная пещера

Разрушения и останки скелетов в этой области свидетельствуют о сражении с использованием разрушительной магии, которое произошло здесь столетия назад, когда орки с наёмниками-волшебниками штурмовали рудники.

Сверкающие минералы на потолке этой просторной пещеры отражают свет, создавая впечатление звёздного ночного неба. По полу разбросаны кости множества скелетов, большая часть которых раздроблена упавшими обломками потолка.

Пещера настолько большая, что вмещает два отдельно стоящих строения. Каждое из этих каменных зданий подходит по размерам для использования человеком, в отличие от дварфских дверных проёмов и мебели, которую вы видели до сих пор. Каменная кладка на стенах обоих зданий покрыта сколами и гарью, а двойные двери потрескались и обуглились.

Пещера разделена откосом, в котором вырублены лестничные ступени. Проходы ведут из этой области на север, юг, и запад.

Повреждённые здания описаны в областях 14 и 15. Минералы на потолке выглядят очень красиво, но в них нет волшебства, и они не представляют никакой ценности.

Любой владеющий навыком Магия персонаж может ощутить в этой пещере слабую волшебную ауру (заклинание *обнаружение магии* показывает то же самое). Аура становится сильнее по мере приближения к северному зданию (область 15).

14. Покои магов

Ведущие к этой области двери потрескались, а железные петли слегка оплавились. Чтобы выбить двери, потребуется совершить успешную проверку Силы со Сл 15.

Пыль, пепел, почерневшие от огня стены и кучи обломков под осевшим потолком указывают на то, что в этой комнате произошёл разрушительный взрыв. Вся мебель — столы, стулья, книжные полки, кровати — обуглилась или потрескалась, но в остальном сохранилась относительно хорошо. Обожжённый железный сундук стоит возле изножья одной из кроватей.

В комнате находится беспокойный дух последнего умершего здесь волшебника: **призрак Мормеска**. Он становится видимым не сразу, а поднимается из пола, когда в комнату входит живое существо.

Мормеск был могущественным магом, пока не встретил свой конец в битве заклинателей в кульминационный момент атаки орков. Столетия гнева отравили его душу, превратив в исполненный ненависти призрак.

Мормеск возглавляет нежить, обитающую в Пещере Морского Эха. Призрак обитает здесь, потому что со-

кровища, которые он скопил за свою жизнь, хранятся в обожжённом сундуке (смотрите раздел «сокровища»). Не обладая телом, он больше не может коснуться или воспользоваться богатством, которым он владел при жизни.

Это здание служило в качестве гостиницы для заезжих магов, которые работали в Кузнице Заклинаний (область 15), большинство были людьми из близлежащих крупных городов. Всё убранство помещения — человеческого размера.

Отыгрыш Мормеска

Мормеск говорит замогильным шёпотом. Когда призрак впервые поднимается из пола, он произносит: «Ваше присутствие оскорбительно для меня, вы лишитесь своих жалких жизней. Мои сокровища принадлежат только мне, вам не украсть их!» Если персонажи не пытаются вступить в диалог с призраком, он нападает.

Если персонажи попытаются завязать диалог с призраком, он выслушает их, при условии, что они не станут причинять ему вред каким либо способом или хватать принадлежащие ему вещи. Призрак безвозвратно обратился к злу, так что единственным способом избежать его призрачного касания является попытка предложить бывшему волшебнику что-нибудь ценное в обмен на их жизни. Мормеск ценит волшебные предметы (особенно свитки), книги заклинаний и магические знания. Вне зависимости от подношения, персонажи должны совершить успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 10, чтобы убедить призрака в ценности дара.

Вне зависимости от того, что предлагают персонажи, призрак не отдаст им деревянную трубку из обожжённого сундука. Тем не менее, они могут получить часть монет и драгоценных камней, если согласятся убить Наблюдателя в Кузнице Заклинаний (призрак не объясняет, кто такой Наблюдатель, он лишь указывает в сторону области 15). После того как призрак получит дар, он позволяет персонажам просмотреть свои книги и секретную карту, хранящуюся в одной из них (смотрите раздел «сокровища»).

Сокровища

Обожжённый сундук открыт, и в нём находится 1100 мм, 160 см, 50 эм, три бриллианта (100 зм каждый) и деревянная трубка, украшенная платиновой филигранью (150 зм).

На полках сохранилось несколько чудом уцелевших томов. Большинство из них посвящены истории, но в одном находится карта, пришитая к обложке. Наличие карты можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 12. Она указывает на расположение созданного лично вами подземелья. Когда персонажи завершат свои поиски, эта старая карта может привести их к следующему приключению.

15. Кузница заклинаний

Вот то место, где волшебники вместе с дварфами и гномами Пакта Фанделвела сосредотачивали магию этих пещер, чтобы зачаровывать дварфское оружие и гномьи изобретения. Северная дверь обгорела и потрескалась, её железные петли местами оплавились; чтобы открыть её потребуется успешная проверка Силы со Сл 15. Западные двойные двери тоже повреждены, но остались слегка приоткрытыми.

Большая мастерская сильно пострадала в древней магической битве, опустошившей рудник. Обуглившиеся рабочие столы занимают два угла комнаты с каменными стенами, покрытыми опалённой штукатуркой. В середине на каменном постаменте находится небольшая жаровня, в которой танцует и потрескивает жуткое зелёное пламя. Жаровня и постамент выглядят так, словно не были тронуты силами, разрушившими эту область.

Позади жаровни с зелёным пламенем парит ужасное существо. Из сферического тела диаметром примерно четыре фута выступают четыре глаза на стеблях, по два с каждой стороны. Огромный глаз на теле существа пристально смотрит на вас.

Пылающий череп

«Привет», — бормочет низкий голос внутри вашей головы.

Чудовище, охраняющее эту комнату, называют **наблюдателем**. Один из волшебников, работавших в Кузнице Заклинаний, вызвал это существо для охраны волшебных предметов, созданных и хранящихся здесь. Когда шахта была разорена, орки нарушили тонкую магию этого места, разрушив связь наблюдателя с реальностью. Он обезумел и считает, что рудник всё ещё работает, игнорируя все доказательства обратного.

Призрак (область 14) хочет прогнать или убить наблюдателя, но до сих пор существо легко справлялось с нападениями зомби и упырей Мормеска, не видя ничего странного в том, что нежить блуждает по руднику. Если отряд пытается унести что-нибудь из этой области, наблюдатель атакует. Если наблюдателя ослепить, то он немедленно перемещается в родной план, решив, что больше не может выполнять задачу, для которой был вызван.

При успешной проверке Харизмы (Обман) со Сл 15 персонаж может убедить наблюдателя в том, что один или несколько членов отряда — волшебники или рудокопы, работающие на владельцев Пещеры Морского Эха, которых отправили сообщить, что служба наблюдателя завершена. Если обман удаётся, наблюдатель решает, что он освобождён от своих обязательств, и исчезает, возвращаясь в родной план.

Жаровня зелёного пламени. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит определить, что

жаровня является источником магии, наполняющей окружающие пещеры. С годами эта магия ослабла, и теперь не может быть использована для того, чтобы зачаровать предмет навсегда. Тем не менее, любое немагическое оружие или доспехи, окунутые в зелёное пламя не менее чем на 1 минуту, становится *оружием +1* или *доспехами +1* соответственно на 1к12 часов (смотрите приложение А). Жаровню нельзя вынести за пределы Кузницы Заклинаний.

Северная комната. Эта маленькая комната являлась отдельным рабочим местом, где предметы подготавливались к зачарованию, полировались, лакировались, и подвергались финальной обработке. Как и главное помещение мастерской, эта комната почти полностью разрушена.

Сокровища

На рабочем столе в юго-восточном углу комнаты находятся последние предметы, которые охраняются наблюдателем: *Светоносная* и *Драконий Страж*.

Светоносная. Эта *булава +1* была сделана для жреца Латандера, бога рассвета. Навершие булавы имеет форму солнечных лучей и сделано из латуни. Названная Светоносной, эта булава светится как факел, когда этого захочет владелец. Когда булава светится, она причиняет нежити дополнительный урон излучением 1к6.

Драконий Страж. На этом *нагруднике +1* изображён золотой дракон. Созданный для героя Невервинтера — человека по имени Тергон — он позволяет владельцу совершать с преимуществом спасброски против оружия дыхания существ, имеющих тип «дракон».

16. Рокочущая пещера

Звук прибоя, который дал название Пещере Морского Эха, раздаётся из этой наполненной водой пещеры.

Узкий уступ тянется вдоль стен большой пещеры, посреди которой, в разверзшейся пропасти, бурлит бушующий водоём. Повторяющиеся раскаты, разносящиеся по всей шахте, слышны здесь сильнее всего. Через равные промежутки времени новая волна врывается в пещеру и бьётся о подножие обрыва. Судя по эху, можно предположить, что пещера может быть частью значительно большего грота на северо-востоке.

Уступ идёт вдоль южной стены на высоте 15 футов выше уровня воды. Когда волна врывается в пещеру каждые 2 минуты, уровень воды поднимается на 10 футов. Через минуту уровень воды возвращается к нормальной глубине в 20 футов.

17. Старое русло

Поток воды, текущий из области 10 в область 18, раньше прокладывал свой путь через этот канал, в конце концов, вливаясь в воды области 16.

Этот проход достигает почти четырёх футов высотой и завален гладкими валунами и галькой. Возможно, раньше здесь пролегало русло подземной реки, однако сейчас здесь нет воды.

Дварфы отвели поток в канал, ведущий к области 12, чтобы он приводил в движение водяное колесо в литейной. Затем землетрясения, прокатившиеся по Пещере Морского Эха во время заключительной магической битвы, произошедшей при вторжении орков, обрушили пол в области 18, вновь отведя поток по новому пути. Старое русло стало удобным проходом, позволяющим обойти стороной нежить из области 12, хотя Неззнар этого ещё не обнаружил.

18. Обрушившаяся пещера

Прислужники Неззнара занимают эту пещеру, защищая её от вторжения нежити и тщательно изучая каменные завалы. Предсказания открыли Чёрному Пауку, что на дне разлома, появившегося во время обрушения этой области, скрывается ценное сокровище.

Широкий разлом занимает восточную половину пещеры. Поток вытекает из западной стены, падая в разлом, и уходя затем на север. Несколько верёвок, спущенных ко дну ущелья, закреплены за железные столбы, вбитые вдоль западного края разлома.

Здесь находятся три **медвежатника**: двое расчищают завал на дне разлома, в то время как ещё один стоит на страже сверху у западного края. **Доппельгангер** по имени Валак в облике мужчины дроу контролирует работы. Если в главной пещере начнётся сражение, два медвежатника на дне разлома начнут подниматься по верёвкам, чтобы присоединиться к битве.

Разлом. Глубина разлома составляет 20 футов. Чтобы вскарабкаться вверх или спуститься вниз без использования верёвки, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 10. Существо, провалившее проверку на 5 или больше, падает, получая дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения, и приземляется ничком на дне разлома.

Дальнейшие события

Если два или все медвежатника убиты, доппельгангер пытается отступить к области 19, чтобы предупредить Неззнара.

Сокровища

Магические гадания Неззнара оказались верны. На дне разлома под тяжёлыми валунами похоронен раздробленный скелет дварфа, носившего *рукавицы силы огра*. Останки не видно, но их можно обнаружить, совершив успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 20. Каждый ведущий поиски персонаж может совершать одну проверку каждый час.

19. Храм Думатойна

На время исследования рудника и поисков Кузницы Заклинаний Неззнар использует эту комнату в качестве штаб-квартиры.

Шесть потрескавшихся мраморных колонн стоят вдоль стен зала, в северной части которого установлена девятифутовая статуя дварфа, сидящего на троне с могучим каменным молотом на коленях. Большие изумруды блестят в глазницах статуи.

Пыль и обломки, покрывающие пол, были сметены в одну сторону, и сейчас перед статуей располагается нечто вроде лагеря. Полдюжины спальных мешков и тюков аккуратно разложены вокруг небрежно сооружённого костра. В западной части комнаты между двух столбов находится деревянный стол.

Если обитатели комнаты не осведомлены о приближении персонажей, добавьте следующее:

Два медвежатника стоят у стола по обе стороны от тёмного эльфа, одетого в чёрный кожаный доспех и мантию. Когда он замечает вас, то нахмуривает брови и хватается за чёрный посох с резным пауком на конце. «Похоже, мне придётся разобраться с вами лично. Жаль, что всё должно закончиться именно так».

Вместе с **Неззнаром Чёрным Пауком** в комнате находится четыре **гигантских паука**, которые защищают своего хозяина до смерти. Если они ожидают персонажей, то прячутся за колоннами, а Неззнар применяет заклинание *невидимость* на себя и стоит возле стола. Совер-

Неззнар, Чёрный Паук

шите проверку Ловкости (Скрытность) за пауков. Когда появляются персонажи, пауки пытаются опутать их паутиной, чтобы навязать рукопашный бой. Неззнар присоединяется к сражению в следующем раунде после нападения пауков.

Если **доппельгангер** из области 18 отступил в эту область, он принимает облик Нандро Роксикера, и Неззнар может использовать «дварфа» в качестве заложника, чтобы заставить отряд сдаться (хотя дроу на самом деле не будет причинять вред доппельгангеру). Смотрите раздел «отыгрыш Неззнара» для получения подробной информации о злодее дроу.

Статуя. Статуя изображает Думатойна, дварфского бога рудокопов. Любой персонаж, владеющий навыком Религия, узнаёт божество. Статуя мастерски вырезана, её изумрудные глаза выглядят очень дорогостоящими. Тем не менее, драгоценные камни — искусная подделка, изготовленная из ничего не стоящего стекла, что обнаруживается при тщательном осмотре и успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 15. Тем не менее, мощное заклинание защищает глаза статуи. Заклинание *обнаружение магии* демонстрирует сильную ауру магии ограждения, окружающую статую.

Персонаж может легко вскарабкаться на статую и выдернуть драгоценности при успешной проверке Силы со Сл 10. Однако, если хотя бы один глаз вынимается, то колонны, стоящие вдоль стен, раскалываются, вызывая обвал потолка. Все существа в комнате должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая при провале дробящий урон 4к10 от падающих обломков и сбиваясь с ног, или получая только половину этого урона при успехе.

Стол. Стол усеян записями и картами, что демонстрирует усилия, которые прикладывал Неззнар для исследования рудника. Чёрный кожаный мешок с сокровищами лежит посреди бумаг (смотрите раздел «сокровища»).

Отыгрыш Неззнара

Несмотря на то, что Неззнар намеревается убить персонажей, он заинтригован ими. Он по возможности подробно расспрашивает персонажей касательно их личностей, убеждений, интересов и целей. Дроу тщательно запоминает полученные сведения, надеясь, что когда-нибудь он может найти им применение.

Неззнар признаётся, что он — Чёрный Паук, и в том, что он использовал гоблинов Каменной Пасти и Красноклеймённых, чтобы сохранить в тайне находку местоположения Пещеры Морского Эха. Он будет говорить или делать что угодно, лишь бы усыпить бдительность персонажей, в том числе обещать сдаться или предлагать сотрудничество в борьбе с чудовищами, мешающими достигнуть Кузницы Заклинаний. Тем не менее, он предаст персонажей, как только те перестанут быть для него полезны.

Дальнейшие события

Существа в области 18 могут услышать звуки боя в этой комнате. Если они ещё живы, то прибудут через 3 раунда и будут действовать сразу после гигантских пауков Неззнара по инициативе.

Если персонажи пленят Неззнара и доставят его в дом старосты в Фандалине, дроу будет заключён, пока Сильдар Холлвинтер или другой представитель Альянса Лордов не сопроводит его в Невервинтер для допроса и свершения суда. Тем не менее, если персонажи не оставят охрану возле клетки Неззнара, то Халия Торнтон (смотрите страницу 17) высвободит его из тюрьмы, выведет из Фандалина, и передаст в руки Жентариму. Женты хотят выяснить всё, что Чёрный Паук знает о Пещере Морского Эха. Что произойдёт с Неззнаром дальше, решаете вы.

Сокровища

У Неззнара есть *зелье лечения* и *посох паука*. Кроме того, у дроу есть железный ключ с головкой в форме наковальни. Этот ключ отпирает дверь в область 20.

Исследование Пещеры Морского Эха принесло Неззнару некоторые плоды в виде сокровищ, которые дроу держит в мешке на деревянном столе. В мешке находится 190 эм, 130 зм, 15 пм, девять маленьких драгоценных камней (10 зм каждый) и дварфская кружка для эля, изготовленная из кованного электрума (100 зм).

Награждение опытом

Если Неззнар будет захвачен живым и доставлен в Фандалин Сильдару Холлвинтеру или старосте Вестеру, наградите отряд удвоенным количеством опыта за него.

20. Жилище священника

Дверь в эту комнату заперта, для её взлома требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 15. У Неззнара (область 19) есть ключ от замка.

Если персонажи не пытаются действовать скрытно, любые действия у двери привлекают внимание Неззнара и его союзников в области 19, что вынуждает дроу отправить гигантских пауков на разведку.

> Пыльные ткани украшают стены этой комнаты, в которой находятся кровать и жаровня. На холодном каменном полу лежит без сознания связанный и сильно потрёпанный дварф.

Ранее эта комната принадлежала священнику, который являлся смотрителем храма Думатойна (область

19), сейчас же Незznар использует её в качестве тюрьмы. Лежащий на полу дварф-**обыватель** — это Нандро, самый младший из трёх братьев Роксикеров. Незznар пощадил его, так как полагает, что дварф может знать о шахте больше, чем рассказал. С тех пор как дроу взял Нандро в плен, он жестоко допрашивает его раз или два в день.

Дальнейшие события

Нандро будет благодарен, если искатели приключений спасут его. Он предлагает сопровождать персонажей, пока те исследуют Пещеру Морского Эха. Нандро знает о пещере не больше, чем персонажи, так что он не может предложить никакой особо полезной информации. Смотрите врезку «ПМ как члены отряда» (страница 11), где содержатся советы по отыгрышу Нандро.

Если персонажи разделались с Незznаром и его приспешниками, эта область послужит безопасным и удобным местом для отдыха перед тем, как продолжить исследование шахты.

Награждение опытом

Если Нандро спасён и остаётся живым, разделите 200 опыта между персонажами.

Заключение

Благодаря упорному труду и толике удачи, искатели приключений победили Чёрного Паука и разрушили его губительные планы, очистили Фандалин от головорезов, которые держали город в страхе, и вернули ему потерянные рудники Пещеры Морского Эха. Их подвиги будут долго помнить в этой части побережья Меча. В ближайшие годы восстановленные рудники Пакта Фанделвера принесут Фандалину большие богатства и помогут установить мир и процветание в этом регионе.

Гандрен и Нандро Роксикеры возьмут на себя управление новым рудником. За помощь их семье они с удовольствием награждают отряд 10-процентной долей прибыли от рудника. Если персонажи захотят остаться в Фандалине и, например, восстановить поместье Трансадара, либо создать собственное жилище, люди по всей округе будут безмерно рады этому. Даже если отряд решит путешествовать дальше в поисках новых приключений, они всегда могут рассчитывать на тёплый приём в Фандалине.

К концу приключения персонажи должны достичь 5 уровня. Если ваши игроки захотят продолжить играть своими персонажами, вы можете использовать содержимое этого набора, чтобы создать своё собственное приключение: таинственная карта, найденная в области 14 Пещеры Морского Эха, предоставляет одну из возможных зацепок для приключения, но не стесняйтесь придумывать другие идеи, используя чудовищ, волшебные предметы и локации из этого приключения. Если вы хотите создать приключение для персонажей выше 5-го уровня, вам понадобятся доступные онлайн базовые правила или расширенные книги правил: *Книга игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*.

Приложение А: Магические предметы

Каждое приключение предоставляет возможность, но не гарантирует, что персонажи найдут один или несколько волшебных предметов. В *Затерянных Рудниках Фанделвера* можно обнаружить целый ряд различных волшебных предметов, однако в мирах D&D вас ожидает более широкий круг таких вещей. Читайте *Руководство Мастера*, где вы найдёте описания множества предметов.

Использование магических предметов

Описание магического предмета объясняет то, как он работает. Для персонажа вполне достаточно взять в руки волшебный предмет, чтобы почувствовать в нём нечто исключительное. Накладывание заклинания *опознание* на предмет раскрывает его свойства. Кроме того, имея непрерывный доступ к предмету в течение короткого отдыха, персонаж может сконцентрироваться на его изучении. В конце отдыха персонаж узнаёт свойства предмета. Зелья — исключение, попробовать немного зелья вполне достаточно, чтобы понять, что оно делает.

Некоторые магические предметы перед применением их свойств требуют от владельца **настройки**. Настройка на магический предмет требует проведения короткого отдыха, в течение которого вы будете сосредотачиваться а нём (это не может быть тот же короткий отдых, когда вы изучаете свойства предмета). В зависимости от природы предмета это сосредоточение может принимать форму молитвы, тренировки с оружием или медитацию. В любом случае, период концентрации должен быть непрерывным. После того как вы настроились на предмет, вы можете использовать его магические свойства.

В одно и то же время на предмет может быть настроено только одно существо. Существо не может настроиться на более трёх магических предметов одновременно, и в течение короткого отдыха вы успеете настроиться только на один предмет.

Ваша связь с предметом разрывается, если расстояние между вами превышает 100 футов в течение 24 часов, или когда вы умираете. Вы также способны добровольно отменить настройку на предмет во время другого короткого отдыха.

Описание предметов

Доспехи +1

Большинство волшебных доспехов являются превосходными образцами физического и магического ремесла. Когда вы одеты в такие доспехи, то получаете дополнительный бонус +1 к Классу Доспеха.

Набор *доспехов +1* никогда не ржавеет и не изнашивается, и волшебным образом меняется в размере, чтобы подходить своему владельцу.

Зелье жизненной энергии

Применение этого зелья отменяет все степени истощения, излечивает все болезни, нейтрализует все действующие яды, и делает максимальным результат всех бросков Костей Хитов, который вы совершаете с целью восстановления хитов, в течение последующих 24 часов.

Зелье лечения

Выпив это зелье, вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита.

Зелье невидимости

Выпив это зелье, вы становитесь невидимым на 1 час (вместе со всей одеждой, оружием, и другим снаряжением). Невидимость заканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание.

Зелье полёта

Это зелье даёт вам скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, на 1 час. Если действие зелья закончится, пока вы находитесь в воздухе, и ничто другое не удерживает вас, то вы должны использовать своё перемещение, чтобы спуститься. Если вы не приземлитесь через 1 минуту, вы падаете.

Кольцо защиты

Пока вы носите это кольцо, и настроены на него, вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам.

Оружие +1

Волшебное оружие заметно превосходит по качеству обычное. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, когда используете такое оружие.

Некоторое *оружие +1* (в частности, мечи) имеет дополнительные свойства, например, способность излучать свет.

Палочка волшебных стрел

У этой волшебной палочки есть 7 зарядов. Когда палочка находится у вас в руке, вы можете действием выпустить из неё заклинание *волшебная стрела,* не тратя никаких компонентов, и расходуя от 1 до 3 зарядов. За каждый дополнительный заряд сверх первого уровень заклинания повышается на 1. Вы можете использовать эту палочку, даже если не способны накладывать заклинания.

Палочка восстанавливает 1к6 + 1 израсходованных зарядов каждый день на рассвете. Если вы израсходовали последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, палочка будет уничтожена и рассыплется в пепел.

Посох защиты

Этот тонкий полый стеклянный посох прочен, буд-то сделан из дуба. Он весит 3 фунта. Вы должны быть настроены на посох, чтобы получить все его преимущества и накладывать заключённые в посохе заклинания.

Пока вы держите этот посох, вы получаете бонус +1 к Классу Доспеха.

У посоха есть 10 зарядов, которые расходуются на применение заключённых в нем заклинаний. Когда посох удерживается в руке, вы можете действие наложить одно из следующих заклинаний, при условии, что оно есть списке заклинаний вашего класса: *доспехи мага* (1 заряд) или *щит* (2 заряда). Для накладывания заклинаний не требуется никаких компонентов.

Посох восстанавливает 1к6 + 4 израсходованных зарядов каждый день на рассвете. Если вы израсходовали последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, посох будет уничтожен и разобьётся.

Посох паука

Навершие этого чёрного адамантинового посоха выполнено в форме паука. Посох весит 6 фунтов. Вы должны быть настроены на посох, чтобы получить все его преимущества и накладывать заключённые в посохе заклинания.

Посох можно использовать как боевой посох. Он причиняет дополнительный урон ядом 1к6 при попадании, когда используется как оружие.

У посоха есть 10 зарядов, которые расходуются на применение заключённых в нём заклинаний. Когда посох находится в руке, вы можете действие наложить одно из следующих заклинаний, при условии, что оно есть списке заклинаний вашего класса: *паук* (1 заряд) или *паутина* (2 заряда, Сл спасбросков от заклинания 15). Для накладывания заклинаний не требуется никаких компонентов.

Посох восстанавливает 1к6 + 4 израсходованных зарядов каждый день на закате. Если вы израсходовали последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, посох будет уничтожен и рассыпается в пыль.

Рукавицы силы огра

Пока вы носите эти латные рукавицы, значение вашей Силы становится равным 19. Если ваша Сила 19 или выше, перчатки не производят никакого эффекта.

Сапоги ходьбы и прыжков

Когда вы одеты в эти сапоги, ваша скорость становится 30 футов, если только она не была выше. Также ваша скорость не снижается, если вы перегружены или носите тяжёлые доспехи. Кроме того, всякий раз, когда вы прыгаете, вы можете прыгнуть на расстояние, в три раза превосходящее дальность обычного прыжка.

Свиток заклинания

Свиток заклинания содержит слова одного заклинания, записанные мистическим шифром. Если это заклинание есть в списке заклинаний вашего класса, то вы можете действием прочесть свиток и наложить заклинание без применения каких-либо из его компонентов. В противном случае, свиток вам непонятен.

Если заклинание встречается в списке заклинаний вашего класса, но выше уровня, доступного вам для сотворения, вы должны совершить проверку своей базовой характеристики, чтобы определить, успешно ли вы сотворили заклинание. Сл равна 10 + уровень заклинания. При провале заклинание исчезает со свитка без какого-либо эффекта.

После сотворения заклинания слова со свитка исчезают, а свиток рассыпается в пыль.

Приложение Б: Чудовища

Этот раздел содержит блоки статистики и краткие описания существ, которые появляются в приключении *Затерянные рудники Фанделвера*.

Статистика

Блок статистики содержит необходимую информацию, в которой вы, как Мастер, нуждаетесь для управления существом.

Размер

Разные существа занимают различное пространство. В приведённой ниже таблице указано, какое пространство контролирует в сражении существо определённого размера. Предметы иногда используют те же самые категории размера.

КАТЕГОРИИ РАЗМЕРА

Размер	Пространство
Крохотный	2,5 на 2,5 фт
Маленький	5 на 5 фт
Средний	5 на 5 фт
Большой	10 на 10 фт

Пространство

Занимаемым существом пространством является окружающая область, эффективно контролируемая в сражении, а не его физические размеры. Стандартное среднее существо, например, не занимает 5 футов в ширину, но оно контролирует пространство в этой области. Если хобгоблин среднего размера стоит в дверном проёме 5-футовой ширины, то другие существа не могут беспрепятственно пройти через эту область, пока хобгоблин не позволит им это сделать.

Протискивание через меньшее пространство

Существо может протиснуться через пространство, обычно занимаемое существом на одну категорию меньше него. Когда существо протискивается, его скорость снижается вдвое, а также существо совершает с помехой броски атаки и спасброски Ловкости, а броски направленных на него атак совершаются с преимуществом.

Вид

Вид существа говорит о его фундаментальной природе. В этом приключении могут быть встречены чудовища следующих видов:

Аберрации. Совершенно чужеродные создания, которым нет места в привычном мире.

Великаны. Человекоподобные существа, которые значительно превосходят в размерах людей и подобных им.

Гуманоиды. Двуногие народы цивилизованного и дикого мира, включая людей и огромное разнообразие других рас, например, дварфов и эльфов.

Драконы. Большие крылатые рептилии древнего происхождения, обладающие огромной мощью.

Звери. Негуманоидные существа, которые, как животные в настоящем мире, являются нормальной частью мировой экологии.

Монстры. Пугающие существа, которые иногда напоминают зверей, но в отличие от них часто затронуты магией, почти всегда тлетворной.

Нежить. Бывшие живыми существа, облачённые в ужасное состояние неупокоённых оболочек посредством некромантии или какого-нибудь нечестивого проклятья.

Растения. Растительные создания, которые в отличие от обычных растений, имеют некоторую степень сознания и подвижности.

Слизи. Студенистые существа, которые обычно не имеют устойчивой формы. В основном они обитают в пещерах и подземельях.

Метки

Существо может иметь одну или несколько меток, указанных в скобках у его вида. Например, орк имеет вид «гуманоид (орк)». Метки в скобках дают дополнительную классификацию для некоторых существ, но они не имеют никакого отношения к поведению чудовища в сражении.

Мировоззрение

Мировоззрение чудовища даёт ключи к его характеру и тому, как оно ведёт себя в ролевой или боевой ситуации. Например, хаотично-злое чудовище может по разным причинам мгновенно наброситься на персонажей, в то время как нейтральное чудовище может вступить в переговоры. Мировоззрение указывает на то, склоняется ли существо больше к закону или хаосу, к добру или злу, или же является нейтральным.

Любое мировоззрение. Некоторые существа, такие как воители, могут иметь любое мировоззрение. Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение существа. В зависимости от вида существа его мировоззрение может указывать на привязанность или отвращение к закону, хаосу, добру или злу.

Без мировоззрения. Многие существа с низким интеллектом не имеют представления о том, что такое закон или хаос, добро или зло. Они не совершают моральных или этических выборов, а действуют инстинктивно. У этих существ нет мировоззрения, что обозначается записью «без мировоззрения».

Класс доспеха

Существо, которое носит доспехи или использует щит, имеет КД, рассчитываемый из параметров его доспехов, щита и Ловкости. В противном случае КД существа основан на его модификаторе Ловкости и природном доспехе, или же на сверхъестественной стойкости, которой оно может обладать.

Если существо носит доспехи, или использует щит, тип доспехов или щита указан в скобках после значения КД.

Хиты

Существо обычно умирает или уничтожается, когда его хиты падают до 0. Для получения дополнительной информации о хитах смотрите книгу правил.

Скорость

Скорость существа определяет, как далеко оно может переместиться в свой раунд. Для получения дополнительной информации о скорости смотрите книгу правил.

Все существа обладают скоростью ходьбы; не имеющие наземной формы существа имеют скорость 0 футов.

Многие существа, описанные здесь, обладают одним и более дополнительным способом передвижения.

Лазая. Существа, способные лазать, и имеющие соответствующий вид скорости, могут использовать всё или часть своего передвижения, чтобы двигаться по вертикальным поверхностям. Такое существо не должно тратить дополнительное перемещение, чтобы лазать.

Летая. Существо, обладающее скоростью полёта, может использовать всё или часть своего передвижения, чтобы лететь. Если существо становится недееспо-

собным или сбивается с ног во время полёта, оно падает, если не в состоянии парить.

Плавая. Существо, обладающее скоростью плавания, не должно тратить дополнительное перемещение, чтобы плыть.

Значения характеристик

У каждого существа есть шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма), и значению каждой соответствует определённый модификатор. Для получения дополнительной информации о значениях характеристик и о том, как они применяются в игре, смотрите книгу правил.

Спасброски

Спасброски отмечены в блоках статистики существ, которые особенно хорошо сопротивляются эффектам определённого рода.

Навыки

Навыки приведены в описании существ, которые владеют одним и более навыками. Например, если существо очень проницательно и скрытно, оно будет иметь бонус к проверкам Мудрости (Внимательность) и Ловкости (Скрытность).

Навыки в блоке статистики существа приводятся с итоговым модификатором: модификатор характеристики чудовища плюс бонус владения навыком. Если в блоке статистики указано «Скрытность +6», бросьте к20 и добавьте 6, когда чудовище совершает проверку характеристики, используя Скрытность.

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты

У некоторых существ есть уязвимость, сопротивление или иммунитет к определённым видам урона. Кроме того, некоторые существа обладают иммунитетом к определённым состояниям и другим игровым эффектам. Эти иммунитеты также приводятся здесь.

Чувства

Запись о чувствах указывает пассивное значение Мудрости (Внимательность), а также особые чувства, которыми обладает существо, например следующие:

Истинное зрение. Существо способно видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимых существ и предметы, автоматически определять зрительные иллюзии и преуспевает в спасбросках от них, и воспринимает настоящую форму перевёртышей и существ, преобразованных магией. Кроме того, зрение такого существа простирается на Эфирный План.

Слепое зрение. Существо может ощущать окружающее его пространство в пределах определённого радиуса, не полагаясь на зрение.

Тёмное зрение. Существо может видеть в темноте в пределах определённого радиуса. В пределах этого радиуса существо способно видеть в тусклом свете как при нормальном освещении, и в темноте, как при тусклом освещении. Существо не способно различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Языки

Языки, на которых существо может говорить, приведены в алфавитном порядке. Иногда существо способно понимать язык, но не может говорить на нём, в таких случаях это отмечено в его описании.

ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ, ОРУЖИЕМ И ИНСТРУМЕНТАМИ

Предполагается, что существо обучено владению своими доспехами, оружием и инструментами. Если вы заменяете доспехи и оружие существа, вы должны решить, владеет ли оно новым снаряжением. Смотрите книгу правил, чтобы определить, что происходит, если вы используете предметы, которые не умеете использовать.

Опасность

Снаряжённый надлежащим образом и хорошо отдохнувший отряд из четырёх искателей приключений должен быть способен без потерь победить существо с показателем опасности, равным их уровню.

Чудовища, которые значительно слабее, чем персонажи 1 уровня, имеют показатель опасности ниже 1.

Опыт

Количество опыта, выдаваемого за чудовище, основано на значении его Опасности. Как правило, опыт даётся за победу над чудовищем.

Особенности

Особенности — специальные способности существа, которые обычно имеют отношение к боевым сценам.

Действия

Когда существо совершает действие, оно может выбрать один из вариантов в разделе блока статистики «действия». В книге правил описаны другие действия, доступные всем существам.

Рукопашные и дальнобойные атаки

Наиболее распространённые действия, которые существо будет применять в бою, — это рукопашные и дальнобойные атаки. Это могут быть атаки заклинанием или атаки оружием, где «оружие» может быть специально созданным предметом или природным оружием, таким как когти.

Попадание. Любой урон или другие эффекты, которые возникают в результате попадания атаки по цели, описаны здесь. Вы, как Мастер, можете или брать среднее значение урона, или бросать игральные кости для его определения; по этой причине представлены оба варианта причиняемого урона. Например, чудовище может причинить рубящий урон 4 (1к8) своим длинным мечом. Эта запись означает, что вы можете решить, что чудовище причинило 4 единицы урона, или же вы можете бросить 1к8, чтобы определить урон случайно.

Реакции

Если существо способно сделать что-то необычное реакцией, то эта информация будет представлена здесь. Большинство существ не обладает особыми реакциями, и в этом случае этот раздел будет отсутствовать. Реакции описаны в книге правил.

Ограниченное применение

Некоторые особые способности — особенности, действия или реакции, имеют ограничение на количество раз, которое они могут быть использованы.

Х/день. Обозначение «Х/день» означает, что особая способность может быть применена определённое число раз, и что чудовище должно завершить длительный отдых, чтобы использовать её снова.

Перезарядка X–Y. Обозначение «Перезарядка X–Y» означает, что чудовище может использовать особую способность один раз, а затем у способности появляется случайный шанс на перезарядку в течение каждого последующего раунда боя. В начале каждого хода чудовища бросайте к6. Если результат броска является одним из чисел диапазона в обозначении перезарядки, то чудовище восстанавливает возможность применять эту способность. Способность также восстанавливается, когда чудовище заканчивает короткий или длительный отдых.

Например «Перезарядка 6» означает, что чудовище может использовать особую способность один раз. Затем, в начале своего следующего хода оно восстановит возможность применять эту способность, если выкинет «6» на к6.

Описания чудовищ

Появляющиеся в приключении чудовища представлены в этом разделе в алфавитном порядке.

Ветвистая зараза

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Навыки Скрытность +3
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к состоянию ослепление, глухота
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепо вне этого радиуса), пассивная Внимательность 9
Языки понимает Общий, но не разговаривает
Вызов 1/8 (25 опыта)

Обманчивая внешность. Это **создание напоминает мёртвый** кустарник. Пока оно остаётся неподвижным среди другой растительности, оно может скрываться, оставаясь на виду.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4 + 1).

Это проворное существо напоминает маленькое подвижное растение без листьев. Ветвистые заразы часто прячутся среди обычных растений.

Волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

Волки встречаются в субарктических и умеренных регионах мира, где они часто передвигаются стаями через холмы и леса.

Гигантский паук

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Навыки Скрытность +7
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная **Внимательность** 10
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех существ, находящихся в контакте с этой же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока отравлена этим ядом.

Паутина (перезарядка 5-6). *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт./60 фт., одно существо. *Попадание:* Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

Обычно находящееся под землёй, логово гигантского паука часто увешано паутиной, опутывающей беспомощных жертв.

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Гоблины — это злобные создания, часто собирающиеся в огромные полчища, где каждый из них жаждет власти, которой они так любят злоупотреблять.

Грик

Средний монстр, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами. Если атака попадает, грик может совершить атаку клювом по этой же цели.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (2к6 + 2).

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Червеобразный грик таится в своём логове, сливаясь с каменной породой. Только когда добыча подходит ближе, он выпрямляется во весь рост, расплетая четыре щупальца и обнажая жадно щёлкающий клюв.

Доппельгангер

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3
Иммунитет к состоянию очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Доппельгангер может действием принять облик любого Маленького или Среднего гуманоида, которого он когда-либо видел, или свой естественный облик. Его характеристики, кроме размера, одинаковы в любом облике. Его снаряжение не трансформируется. Будучи убитым, доппельгангер принимает свой естественный облик.

Доппельгангер

Мастер устраивать засады. Доппельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если доппельгангер застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

Действия

Мультиатака. Доппельгангер совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (1к6 + 4).

Чтение мыслей. Доппельгангер читает с помощью магии поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от него. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, доппельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация доппельгангера не прерывается. Читая мысли цели, доппельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

Принимая облик других гуманоидов, доппельгангеры уходят от преследователей или доводят своих жертв до гибели, маскируясь и сбивая их с толку.

Злой маг

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки История +5, Магия +5
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 4 уровня, который использует Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 13; +5 к попаданию атаками заклинаний). Маг знает следующие заклинания из списка волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *волшебная рука, свет, электрошок*
- 1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела, очарование личности*
- 2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг, удержание личности*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к8 − 1).

Злые маги жаждут магической силы и живут в уединённых местах, где они могут без помех проводить свои ужасные магические эксперименты.

Золотистый студень

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 10фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Сопротивление урону кислота
Иммунитет к урону электричество, рубящий урон
Иммунитет к состояниям глухота, испуг, очарование, сбивание с ног, слепота
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Аморфный. Студень может, не протискиваясь, перемещаться через узкое пространство шириной вплоть до 1 дюйма.

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным поверхностям, в том числе по потолкам, без каких-либо проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (2к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

Реакции

Разделение. Когда студень Среднего или большего размера получает урон электричеством или рубящий урон, он делится на два новых студня, если у него есть, по крайней мере, 10 хитов. Каждый новый студень получает количество хитов, равное половине первоначального (округляя в меньшую сторону). Новые студни на один размер меньше первоначального.

Золотистые студни преследуют и поглощают органических существ, и у них достаточно звериной хитрости, чтобы избегать больших групп.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Зомби — это мёртвые тела, напитанные подобием жизни, не сохранившие ничего от своего прошлого «я».

Красноклеймённый головорез

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (−1)	9 (−1)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 9
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Красноклеймённые головорезы являются мелкими бандитами и безжалостными наёмниками, обученными запугивать и причинять насилие. Они работают за деньги, и не обременяют себя угрызениями совести.

Кровопийца

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Высасывание крови. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплён, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови.

Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

Кровопийца — крылатый вредитель, который питается кровью живых существ, высасывая пищу через хоботок, который он вонзает плоть жертвы, пока сжимает её крючковатыми когтями.

Культист

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки любой один (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Культисты присягнули на верность тёмным силам. Они скрывают свою деятельность, чтобы избежать изгнания, заключения в тюрьму или казни за их веру.

Кровопийца

Медвежатник

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Навыки Выживание +2, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Когда медвежатник попадает атакой рукопашным оружием, атака причиняет цели одну дополнительную кость урона оружия (учтено ниже).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к8 + 2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2) или колющий урон 9 (2к6 + 2) от рукопашной атаки.

Медвежатники — жестокие несдержанные гуманоиды, которые запугивают слабых и не любят подчиняться приказам. Несмотря на грузное телосложение, медвежатники двигаются удивительно проворно и любят устраивать засады.

Молодой зелёный дракон

Большой дракон, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 40 фт., летая 60 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +4, Хар +5
Навыки Внимательность +7, Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17
Языки Драконий, Общий
Опасность 8 (3900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и на воздухе и под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки, одну укусом, и две — когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. ***Попадание:*** Колющий урон 15 (2к10 + 4) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. ***Попадание:*** Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает ядовитый газ 30-футовым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 16, получая урон ядом 42 (12к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Медвежатник

Будучи абсолютно злыми, зелёные драконы наслаждаются развращением добродетельных. Эти древние рептилии предпочитают жить в древних лесах.

Наблюдатель

Средняя аберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +6
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16
Языки Глубинный, Подземный
Опасность 3 (700 опыта)

Парение. Наблюдатель способен парить до тех пор, пока он жив.

Телепатия. Наблюдатель может телепатически общаться с любым существом, находящимся в пределах 100 футов от него, и способным понимать речь.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. ***Попадание:*** Колющий урон 2 (1к4 − 1).

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает из глаз два луча из тех, что описаны ниже. Он может использовать каждый луч только один раз за ход. Каждый луч может быть нацелен на существо, находящееся в пределах 90 футов от наблюдателя, которое он способен видеть.

1. *Луч замешательства.* Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе она не сможет использовать реакции до конца своего следующего хода. Во время своего хода цель не может перемещаться, и обязана действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, она в своём ходу ничего не делает.
2. *Парализующий луч.* Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет парализованной в течение 1 минуты. Цель может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе.
3. *Луч страха.* Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станет испуганной в течение 1 минуты. Цель может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе. Цель совершает повторные спасброски с помехой, если наблюдатель виден для цели.
4. *Ранящий луч.* Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон некротической энергией 16 (3к10) при провале, или половину этого урона в случае успеха.

Создание еды и воды. Наблюдатель создаёт достаточное количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

Реакции

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает успешный спасбросок от заклинания, или заклинание промахивается мимо него, то наблюдатель может выбрать другое существо в пределах 30 футов от него, которое он способен видеть. Заклинание воздействует на выбранное существо вместо наблюдателя.

Наблюдатель — это чудовище со сферическим телом, которому можно поручить охрану сокровищ на срок, не превышающий 101 года. Если сокровище будет украдено или уничтожено до окончания периода службы наблюдателя, существо возвратится в своё родное измерение. В противном случае оно никогда не покинет свой пост.

Неззнар Чёрный Паук

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +4
Навыки Внимательность +4, Магия +5, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Подземный, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Особое снаряжение. У Неззнара есть *посох паука*.

Наследие фей. Неззнар совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может усыпить его.

Чувствительность к солнечному свету. Неззнар совершает с помехой броски атаки, когда он или его цель находится на солнечном свету.

Врождённое колдовство. Неззнар может накладывать следующие заклинания, не используя никаких материальных компонентов:

- Неограниченно: *пляшущие огоньки*
- 1/день каждое: *тьма, огонь фей* (Сл спасброска 12)

Использование заклинаний. Неззнар является заклинателем 4 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 13; +5 к попаданию атакам заклинаний). У Неззнара есть следующие подготовленные заклинания из списка волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *волшебная рука, луч холода, электрошок*
- 1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела, доспехи мага, щит*
- 2 уровень (3 ячейки): *внушение, невидимость*

Наблюдатель

Действия

Паучий посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к6 − 1) плюс урон ядом 3 (1к6).

Дроу (тёмные эльфы) являются хитрой и коварной подземной расой, которая поклоняется Лолс — Демонической Королеве Пауков. Общество дроу имеет строгую матриархальную иерархию. Мужчинам дроу отводится роль слуг, и в то время как большинство тренируется как воины, лишь немногие, такие как Неззнар, становятся способными волшебниками.

Нотик

Средняя аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Внимательность +2, Магия +3, Проницательность +4, Скрытность +5
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Острое зрение. Нотик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Нотик совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Разлагающий взгляд. Нотик выбирает одно существо в пределах 30 футов, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 от этой магии, иначе она получит урон некротической энергией 10 (3к6).

Мистическая проницательность. Нотик выбирает одно существо в пределах 30 футов, которое он может видеть. Цель должна противопоставить свою проверку Харизмы (Обман) проверке Мудрости (Проницательность) нотика. Если нотик победит, он узнает один секрет или факт о существе.

Нотики были когда-то волшебниками, осмелившимися открыть магические тайны, которые не смогли постичь. Хотя они стали одарены странной колоссальной проницательностью, которая позволяет им извлекать знания из разума других существ, нотики перестали быть волшебниками. У них больше нет воспоминаний о прошлой жизни.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

Обывателями считаются крестьяне и крепостные, рабы и слуги, скитальцы, торговцы, ремесленники и отшельники.

Огр

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Великаний, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 + 4).

Огры — ленивые злые великаны ростом в 10 футов, которые выживают, роясь в мусоре, или за счёт налётов.

Огр

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

Действия

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 9 (1к12 + 3).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт./120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Орки прославились как яростные варвары. У них сгорбленная осанка, низкий лоб и похожие на свиные рыла лица с выступающими нижними клыками, которые напоминают кабаньи.

Призрак Мормеска

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия, не покрытого серебром.
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитеты к состоянию захват, окаменение, опутывание, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может проходить сквозь предметы и других существ, но не может в них останавливаться.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, призрак совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 16 (3к8 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13,

иначе её максимум хитов уменьшится на значение, равное полученному урону. Если атака понижает максимум хитов цели до 0, цель умирает. Снижение максимума хитов длится до тех пор, пока цель не закончит длительный отдых.

Призрак является бестелесным остатком переполненного ненавистью существа. Большинство призраков может превращать тех, кого они убили, в призрачных слуг. Мормеск решил не делать этого, предпочитая, чтобы мёртвые оставались мёртвыми.

Пылающий череп

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13
Хиты 40 (9к4 + 18)
Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Внимательность +2, Магия +5
Сопротивление к урону некротическая энергия, электричество, колющий урон
Иммунитет к урону огонь, холод, яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, паралич, страх
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки Общий
Опасность 4 (1100 опыта)

Свечение. Пылающий череп излучает либо тусклый свет в радиусе 15 футов, либо яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый в радиусе ещё 15 футов. Он может переключаться между этими вариантами действием.

Сопротивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все хиты через 1 час, если его останки не были обрызганы святой водой или на них не было наложено заклинание *рассеивание магии* или *снятие проклятья*.

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаний). При накладывании своих заклинаний, он нуждается только в вербальных компонентах. Пылающий череп знает следующие заклинания из списка волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *волшебная рука*
- 1 уровень (3 ячейки): *волшебная стрела, щит*
- 2 уровень (2 ячейки): *пылающий шар, размытый образ*
- 3 уровень (1 ячейка): *огненный шар*

Действия

Мультиатака. Пылающий череп совершает две атаки Огненным лучом.

Огненный луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6).

Заклинатели создают пылающие черепа из останков мёртвых волшебников. Когда ритуал совершён, зелёное пламя вспыхивает в глазницах черепа, завершая ужасную трансформацию.

Сильдар Холлвинтер

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 16 (кольчуга)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Сил +3, Тел +3
Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Сильдар совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к8 + 1).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100 фт./400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к10).

Реакции

Парирование. Если атакующий попадает по Сильдару рукопашной атакой, и Сильдар способен его видеть, он может бросить 1к6 и добавить выпавшее число к своему КД от данной атаки. Способность работает при условии, что Сильдар в данный момент использует рукопашное оружие.

Сильдар Холлвинтер — отставной солдат и наёмный воин родом из Невервинтера. Он преданный член Альянса Лордов, политической организации, деятельность которой охватывает разные большие и малые свободные города Севера

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80 фт./ 320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Являющиеся скоплением костей, оживлённых темной магией, скелеты внимают призыву тех, кто создал их, или сами восстают в местах, насыщенных магией смерти.

Совомед

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и тонкий нюх. Совомед совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или нюх.

Действия

Мультиатака. Совомед совершает две атаки: одну клювом, другую когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (1к10 + 5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 14 (2к8 + 5).

Репутация совомедов как свирепых, упрямых зверей со скверным характером делает их одним из самых опасных хищников в дикой природе. На свете существует немного вещей, которых испугается голодный совомед.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся ни эльфом, ни нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Упыри бродят стаями по ночам, движимые неутолимой жаждой свежей плоти. Словно личинки мух или жуки-падальщики, они множатся в местах, где присутствуют разложение и смерть.

Хобгоблин

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к8 + 1).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150 фт./600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к8 + 1).

Хобгоблины — хитрые, дисциплинированные воины, жаждущие завоеваний. Они придерживаются строгой военной иерархии и часто встречаются в сопровождении гоблинов и медвежатников.

Перечень ссылок
с полезной информацией по местам в Забытых Королевствах, которые описаны в этом приключение.
ВНИМАНИЕ!!! Информация по ссылкам на английском.
1 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Old_Owl_Well
2 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Wyvern_Tor
3 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Thundertree
4 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Delzoun
5 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Triboar_Trail
6 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Lionshields
7 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Triboar
8 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Thundertree
9 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Agatha
10 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Iriaebor
11 http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Arthindol
12 http://fang.wikidot.com/tod-orgs:emerald-enclave

Приложение B: Англо-Русский словарь встречающихся терминов

Основные термины

Ability check	Проверка характеристики
Ability modifier	Модификатор характеристики
Ability score	Значение характеристики
Advantage	Превосходство
Animal Handling (skill)	Уход за животными (навык)
Arcana (skill)	Магия (навык)
Area of effect	Область воздействия
Armor Class (AC)	Класс Доспеха (КД)
Armor proficiency	Владение доспехом
Armor	Доспех
Athletics (skill)	Атлетика (навык)
Attack (action)	Атака (действие)
Attack roll	Бросок атаки
Blinded (condition)	Ослеплённый
Bonus action	Бонусное действие
Cantrip	Заговор
Carrying capacity	Грузоподъёмность
Casting a spell	Накладывание заклинания
Charisma	Харизма
Charmed (condition)	Очарованный (состояние)
Climbing	Лазание
Concentration	Концентрация
Condition	Состояние
Constitution	Телосложение
Contest	Состязание
Cover	Укрытие
Critical hit	Критическое попадание
Damage resistance	Сопротивление урону
Damage type	Вид урона
Damage vulnerability	Уязвимость к урону
Damage	Урон
Dash (action)	Рывок (действие)
Deafened (condition)	Оглохший (состояние)
Death saving throw	Спасбросок от смерти
Deception (skill)	Обман (навык)
Dexterity	Ловкость
Difficult terrain	Труднопроходимая местность
Difficulty Class (DC)	Сложность (Сл)
Disadvantage	Помеха
Disengage (action)	Отход (действие)
Dodge (action)	Уклонение (действие)
Dropping prone	Падение ничком
Dropping to 0 hit points	Опускание хитов до 0
Equipment	Снаряжение
Experience points	Опыт
Frightened (condition)	Испуганный (состояние)
Grappled (condition)	Схваченный (состояние)
Half cover	Укрытие на половину
Healing	Лечение
Heavily obscured	Сильно заслонённая (местность)
Help (action)	Помощь (действие)
Hide (action)	Засада (действие)
History (skill)	История (навык)
Hit Dice	Кость Хитов
Hit points	Хиты
Incapacitated (condition)	Недееспособный (состояние)
Initiative	Инициатива
Insight (skill)	Проницательность (навык)
Intelligence	Интеллект
Intimidation (skill)	Запугивание (навык)
Investigation (skill)	Анализ (навык)
Invisible (condition)	Невидимый (состояние)
Lightly obscured	Слабо ограничивающая видимость (местность)
Medicine (skill)	Медицина (навык)
Melee attack	Рукопашная атака
Nature (skill)	Природа (навык)
Opportunity attack	Провоцированная атака
Paralyzed (condition)	Парализованный (состояние)
Perception (skill)	Внимательность (навык)
Performance (skill)	Выступление (навык)
Persuasion (skill)	Убеждение (навык)
Petrified (condition)	Окаменевший (состояние)
Poisoned (condition)	Отравленный (состояние)
Proficiency bonus	Бонус мастерства
Prone (condition)	Сбитый с ног / Лежащий ничком
Ranged attack	Дальнобойная атака
Reaction	Реакция
Ready (action)	Подготовка (действие)
Religion (skill)	Религия (навык)
Resting	Отдых
Restrained (condition)	Опутанный (состояние)
Ritual	Ритуал
Round	Раунд
Saving throw	Спасбросок
School of magic	Школа магии
Search (action)	Поиск (действие)
Shield	Щит
Skill	Навык
Sleight of Hand (skill)	Ловкость рук (навык)
Spell component	Компонент заклинания
Spell duration	Длительность заклинания
Spell save DC	Сл спасения от заклинания
Spell slots	Ячейки заклинаний
Stabilized	Стабилизированный
Standing up	Вставание
Stealth (skill)	Скрытность (навык)
Strength	Сила
Stunned (condition)	Ошеломлённый (состояние)
Survival (skill)	Выживание (навык)
Three-quarters cover	Укрытие на три четверти
Total cover	Полное укрытие
Unconscious (condition)	Бессознательный (состояние)
Use an Object (action)	Использование предмета (действие)
Vulnerability	Уязвимость
Weapon proficiency	Владение оружием
Weapon	Оружие
Wisdom	Мудрость

Заклинания

Bless	Благословение
Spiritual armor	Божественное оружие
Suggestion	Внушение
Revivify	Возрождение
Thunderwave	Волна грома
Mage hand	Волшебная рука
Magic missile	Волшебная стрела
Augury	Гадание
Mage armor	Доспехи мага
Spirit guardians	Духовные стражи
Protection from energy	Защита от энергии
Healing word	Лечащее слово
Cure wounds	Лечение ран
Ray of frost	Луч холода
Lesser restoration	Малое восстановление
Beacon of hope	Маяк надежды
Mass healing word	Множественное лечащее слово
Prayer of healing	Молебен лечения
Lightning bolt	Молния
Inflict wounds	Нанесение ран
Guiding bolt	Направленный снаряд
Invisibility	Невидимость
Detect magic	Обнаружение магии
Burning hands	Огненные ладони
Fireball	Огненный шар
Identify	Опознание
Warding bond	Охраняющая связь
Charm person	Очарование личности
Spider climb	Паук
Web	Паутина
Dancing lights	Пляшущие огоньки
Aid	Подмога
Fly	Полёт
Comprehend languages	Понимание языков
Command	Приказ
Flaming sphere	Пылающий шар
Blur	Размытый образ
Dispel magic	Рассеивание магии
Light	Свет
Sacred flame	Священное пламя
Resistance	Сопротивление
Silence	Тишина
Misty step	Туманный шаг
Darkness	Тьма
Sanctuary	Убежище
Hold person	Удержание личности
Guidance	Указание
Sleep	Усыпление
Prestidigitation	Фокусы
Thaumaturgy	Чудотворство
Shield	Щит
Shield of faith	Щит веры
Shocking grasp	Электрошок

Студия фэнтези "PHantom" 2015
Над русским проектом работали
Редактор: Landor
Переводчик *Игрового приключения "Затерянные рудники Фандалвера":* StopForRS
Вёрстка: Валентин Дмалекс
Шрифты: Stivie

Спасибо, что верите и остаётесь с нами!

Русскоязычная терминология принадлежит студии фэнтези "PHantom"
Весь графический материал и система Dungeons&Dragons является собственностью корпорации Wizards of the Coast

This document is for non commercial use only!

Для корреспонденции:
landor@phantom-studio.ru
vdmalex@ua.fm